
五大折磨
Aventures dans l'Empire des Ombres
Les 5 Supplices
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

LES 5 SUPPLICES
AVENTURES DANS L'EMPIRE DES OMBRES

Auteurs : Philippe Auribeau, Eric Dubourg,
Tristan Lhomme et Samuel Tarapacki
Illustrations et couverture : Loïc Muzy
Relecture : Nicolas Impérial et Olivier Trocklé
Relecture maquette : Elise Lemai
Mise en page : Lisette Hanrion et Olivier Troklé

Ne peut être vendu séparément de l'édition prestige « Les 5 Supplices »
Imprimé en Chine par Whatz Games Co. Ltd -
Édition et dépôt légal : Juillet 2016

Éditions Sans-Détour

TABLE DES MATIÈRES

Le Premier Empereur 3
Un scénario par Éric Dubourg
Chine ancienne
Où les investigateurs partent à la recherche des cinq toiles de l'Impératrice Lü.

M 24
Un scénario par Philippe Auribeau
New York 1933
Où les investigateurs apprennent que les ombres que l'on admire à l'écran sont parfois malveillantes.

J'ai peur de mon ombre 44
Un scénario par Tristan Lhomme
France, 1880
Où l'ombre de la jalousie gâche une histoire d'amour et ruine des vies.

Treize à table 57
Un scénario par Tristan Lhomme
France, années 20
Où les investigateurs sont victimes d'une vengeance longtemps différée, et où ils découvrent l'Empire des Ombres.

Rêve d'opium 69
Un scénario par Samuel Tarapacki
De Londres à la Syrie, années 30
Les investigateurs affrontent le rêve d'opium d'un génie du mal, depuis les fumeries de Londres jusqu'au cœur d'un mirage du désert syrien.

Aides de jeu 118

LE PREMIER EMPEREUR

Par Éric Dubourg

En quelques mots

Une favorite impériale (dame Heou Yang) donne à Pei Tchou une réception à laquelle assiste de nombreux notables de la ville. Comme clou du spectacle, elle compte montrer une magnifique toile, représentant une ancienne impératrice. Mais celle-ci est volée, et au fil de l'enquête, les investigateurs (s'ils ne sont pas occupés à traiter d'autres affaires) découvrent qu'il existe quatre autres toiles. La piste les conduit jusqu'au monastère du Nuage Matinal. Après un repas et une représentation théâtrale osée accusant le père supérieur du monastère, Miroir Fleuri, ce dernier est retrouvé mort près de ses appartements. Les investigateurs, entendant des chants anormaux, s'aventurent dans une étrange galerie des horreurs et la crypte. Là, ils ont une première expérience de l'Empire des Ombres et font face à la terrifiante Impératrice Lü, qui s'esquive rapidement. Prenant le témoignage du poète impertinent, les investigateurs se mettent sur la trace d'un étrange ermite qui les conduira d'abord sous les Song avant de les faire pénétrer dans l'Empire des Ombres. Là, ils devront retrouver les toiles et les détruire avant que l'Impératrice Lü et le Premier Empereur ne prennent à nouveau forme humaine et commandent à une armée innombrable qui pourrait conquérir l'Empire du Milieu.

Où les investigateurs partent à la recherche des cinq toiles de l'Impératrice Lü.

Implication des investigateurs

La veille de la fête des Bateaux Dragons, Dame Heou Yang invite les plus hauts notables de la ville (dont les investigateurs), pour la gloire de l'Empire reconstitué sous l'autorité de Xianzong, pour une réception avec banquet, tir à l'arc et concours de poèmes. Les plus grands notables de la ville sont attendus à cette soirée, qui s'annonce mémorable.

Enjeux et récompenses

Les toiles de l'Impératrice Lü constituent l'objectif de cette aventure. Si elles sont détruites, les investigateurs auront repoussé pour un temps une ténébreuse menace. Sinon, il est possible que certains êtres de l'Empire des Ombres aient gagné un accès dangereux vers l'Empire du Milieu, avec une armée puissante commandée par le Premier Empereur.

Ambiance

Le scénario débute par une enquête autour d'une disparition d'une toile, complexifiée par plusieurs intrigues secondaires. Une course contre la montre s'engage ensuite face à An Lushan, d'abord dans le monastère du Nuage Matinal, puis dans un univers ombreux éclairé par le halo pâle d'une lune noire.

Présentation

L'histoire

Le scénario se déroule dans le district de Pei Tchou, et les investigateurs vivent dans cette cité côtière, qui se situe à mi-chemin entre Guangzhou (Canton) et Tsiuan-tcheouan. La cité se trouve à 1 200 kilomètres de la capitale Chang'an, sur le Houang Ho (Fleuve Jaune), au Nord de la plaine du Yang Tse Kiang (Fleuve Bleu). Pei Tchou est connu pour son important trafic commercial entre la Corée, le Japon et la Chine, et par ses festivals tout le long de l'année.

An Lushan, celui qui a fomenté une révolte telle que la Chine n'en a jamais connu, est au centre de ce scénario. Bien que l'histoire dise qu'il ait été assassiné par son propre fils, tel ne fut pas le cas. Son assassinat ne fut qu'une mascarade pour assurer sa propre protection en cas d'échec de la révolte. Son fils An Qingxu, puis son subordonné Shi Siming et son fils Shi Zhaoyi se relayèrent pour assurer la victoire finale d'An Lushan. Cela fut en vain, car la rébellion fut définitivement écrasée en 763 sous le règne de l'Empereur Daizong. An Lushan ne réapparut pas au grand jour, mais avec ses rares fidèles chercha sans relâche un moyen infaillible pour accéder à la dignité de Fils du Ciel, sachant que les armes n'avaient pas réussi à accomplir ce prodige.

An Lushan est un sorcier puissant avec un charisme important, ce qui explique comment il a pu séduire l'Empereur de l'époque, puis fomenter une sédition en regroupant tous ceux hostiles au régime impérial des T'ang. Il a su les convaincre

Fiche technique

Investigation	3/5
Action	4/5
Exploration	3/5
Interaction	2/5
Mythe	4/5

Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Difficulté : éprouvée
Durée : 6
Nb de joueurs : 5
Type de personnages : Prétirés

À l'affiche

Heou Yang
Une très jolie femme ayant ses entrées à la cour impériale. Elle possède plusieurs résidences, dont celle de Pei Tchou. Elle est toujours souriante, amicale, en aucun cas condescendante. Elle est passionnée par l'art et a récemment acheté sur les marchés de Lo-yang une toile de l'Impératrice Lü des Han (la femme de Liu Bang, le fondateur de la dynastie Han).

Jing Ke
Ancien conseiller des Empereurs Daizong et Dezong, Jing Ke est (ou était) un agitateur né. Cherchant le pouvoir, il a plus ou moins conduit l'Empereur Daizong à la mort (par l'absorption de poisons de plus en plus forts), et est devenu sous l'Empereur Dezong un conseiller de premier plan. Avec l'avènement de

l'Empereur Xianzong, Jing Ke a décidé de se retirer, tout en continuant à comploter dans l'ombre avec des seigneurs féodaux locaux et étrangers dans le but d'instituer une nouvelle dynastie.

Il a récemment été contacté par un puissant seigneur de Chang'an (An Lushan en réalité), qui compte l'aider dans ses projets. Son fils Jing Kuang deviendrait le premier Empereur de la nouvelle dynastie (An Lushan compte en réalité se servir de ce jeune homme en le sacrifiant en l'honneur du Premier Empereur pour parvenir à ses fins). C'est l'ennemi principal des investigateurs, mais en apparence il est affable, aimable, prêt à raconter des légendes passionnantes du temps passé. Il se définit comme lettré et c'est cette image qui prédomine (alors qu'en réalité il serait plus proche d'un Qin She Huangdi).

que la dynastie régnante était corrompue (via l'important parti des eunuques, via le gouvernorat sanglant des Impératrices Wou Tsö-ti'en et Wu Shihou), qu'elle avait perdue le Mandat du Ciel, et qu'il appartenait au peuple de secouer le joug des T'ang pour fonder une nouvelle dynastie, plus respectueuse des valeurs ancestrales. Mais sa sédition, malgré la valeur des hommes qu'il commandait, ne fut pas suffisante pour devenir le nouveau Fils du Ciel.

Malgré et en raison de cet échec, An Lushan désire prendre sa revanche, mais ne cherche plus à prendre le contrôle de la Chine de manière traditionnelle, via une révolte, sachant qu'il aurait peu de chances de réussir. Durant toutes ces années, il a vécu dans l'ombre et perfectionné ses techniques de sorcier, tout en laissant ses agents parcourir l'Empire du Milieu pour découvrir tout ce qui pourrait lui être utile. Il a entendu parler d'une légende concernant des toiles de l'Impératrice Lü (l'épouse du premier Empereur Han), qui permettrait en toute théorie d'utiliser l'armée du Premier Empereur. Il tient pour certain, grâce à divers artefacts qu'il a découverts, de contrôler l'Impératrice Lü et Qin Shi Huangdi. Cela lui permettrait de commander aux soldats du Premier Empereur (une armée dit-on innombrable) et de mettre en déroute les T'ang.

Après de nombreuses années d'effort, An Lushan a localisé les cinq toiles existantes ainsi que leur propriétaire, et a chargé ses fils de subtiliser les toiles et de les lui amener, pour que la cérémonie de réveil de Lü et du Premier Empereur puisse avoir lieu. Mais ce qu'il n'avait pas prévu, c'est le rôle que les investigateurs vont jouer dans ce complot.

Les personnes d'importance

Hou Tse-Hiang

Un riche et rusé armateur, effectuant du commerce avec la Corée et le Japon. C'est un homme ouvert aux idées rationalistes (Confucius) mais totalement opposé à l'idolâtrie bouddhiste. C'est un homme corpulent, portant une fine moustache, un maigre collier de barbe, aux cheveux noirs taillés courts. Il a pour principal employé Wu Yue, un ancien chevalier des Vertes Forêts (c'est-à-dire un brigand).

Yi Pen

Maître de la guilde des argentiers. Il a récemment hérité de son oncle une entreprise navale. Il s'est énergiquement employé à la tâche, faisant ouvertement concurrence à Hou Tse-Hiang. C'est un homme âgé, au crâne dégarni, un visage fier et volontaire, expressif. Il est de notoriété courante qu'il brigue une position enviée à la cour de l'Empereur.

Tsao Ho-Sien

Grand propriétaire foncier. Il est le propriétaire officieux des « Jonques du Plaisir » (en partenariat avec Ma Liao), où sont entretenues des prostituées, pour le plus grand plaisir de tous. Il est un grand amateur d'art sous toutes ses formes.

Leang Yu

Maître de la guilde des orfèvres, il sait que ses ancêtres ont été Empereurs de Chine (famille Leang 502 - 555, ayant occupé le trône de Nankin durant les Cinq Dynasties). Pompeux et fier de ses ancêtres, Leang Yu est une aimable personne âgée de 45 ans qui adore plus que tout raconter des histoires du passé (surtout celles concernant son ancêtre Leang Wou-ti, mais aussi l'épopée des Trois Royaumes) et qui apprécie particulièrement l'Art (voir sa collection de vases de l'époque Han, ou encore des statues de la période Zhou Orientaux). C'est un lettré émérite (mais distrait), disposant dans sa bibliothèque de manuscrits rares.

Jing Kuang

Le fils de Jing Ke peut être défini comme machiavélique et débauché. Il est moins comploteur que son père, plus franc et direct dans ses opinions. Il est avide de pouvoir, et tuerait toute sa famille si cela représentait un frein pour ses ambitions. Il vient de décrocher les examens littéraires provinciaux dans le district de Wan-ping. Il porte une longue cicatrice sur la joue gauche, souvenir d'une bataille de rues entre gamins.

Miroir Fleuri

Un homme âgé se déplaçant difficilement. Il est devenu il y a trois ans le père supérieur du Monastère du Nuage Matinal (à une journée de voyage de la ville). Le précédent abbé (Souffle de Jade), est décédé suite à une longue maladie (c'est du moins la version officielle). C'est secrètement un complice de Jing Ke.

Tsong Li

Un homme alerte et dynamique, poète pour les uns, critique satirique pour les autres. Il est impertinent, et ses poèmes font souvent scandale. Il ne dit pas parfois tout ce qu'il sait. Son père était précepteur impérial, très riche, et un généreux donateur du temple taoïste du Nuage Matinal (ce Monastère se situe à quelques lieues de Pei Tchou, isolé dans la montagne).

Huang Shin

Maître de la guilde des ciseleurs de jade, Huang Shin habite une tour en dehors de la ville. C'est un philosophe suivant à la lettre les enseignements de Lao Tseu (Taoïste) et de Confucius.

Gongsun Chen

Un vieillard lubrique qui ne jure que par Lao Tseu et qui voit rouge lorsqu'on lui parle de

bouddhisme ou d'autres fadaises apportées par l'étranger. C'est le type même du philosophe lettré chinois, qui n'hésite pas à passer du bon temps, quitte à ce que ce soit sa jeune fille Gongsun Kia qui en pâtisse.

Ho Tchong

Un prêteur sur gages, propriétaire d'une petite officine réputée. Il est riche, mais pas assez pour embrasser une carrière de lettré. Il est aussi peu gâté par la nature. Il est intraitable pour les affaires et très attiré pour le sexe.

Ma Liao

La quarantaine, ronde et costaude. Elle est la propriétaire (et associée de Tsao Ho-Sien) des Jonques du Plaisir. Elle a un caractère de harpie, en fait voir de toutes les couleurs à ses concubines, qui doivent lui remettre par semaine au minimum 15 pièces d'argent en échange des frais de pension. Ma Liao mène une vie luxueuse, bien au-dessus de son rang d'origine (lavandière). Elle est vulgaire, impertinente mais aussi redoutablement intelligente. Elle est extrêmement possessive, collectionnant tout ce qui peut avoir de la valeur. Elle exècre spécialement Madame Hia.

Fleur de Lotus

La plus belle et la plus entreprenante des prostituées. Elle est toujours parfumée (son parfum favori est les Senteurs de Rose ou Sérénité du Ciel, fourni par la riche marchande Tsi Hi).

Tsi Hi

Une charmante personne ayant toujours le sourire. Elle s'occupe avec un soin méticuleux de sa boutique Les fleurs de Lotus avec son petit-fils. Elle vend soieries et parfums venant de tout l'Empire.

Wu Yue

Un homme au physique disgracieux. C'est un commandant talentueux (il était par le passé le chef d'une bande de voleurs). Mais c'est un éternel assoiffé fréquentant assidûment les auberges.

Wang Di

Éternel compagnon de Wu Yue, Wang Di est un ancien moine taoïste entretenant une passion étrange avec le feu. Il a été révoqué de son ordre pour cette raison, ce qui n'a pas arrangé son équilibre mental. Il traîne souvent dans les ruelles, à la recherche de plaisirs variés (femmes, vins, alcools, feux).



Madame Hia

Propriétaire de l'auberge le Singe Farceur, Madame Hia est une femme de petite taille à l'air obséquieux et intransigeant d'une cinquantaine d'années, toujours maquillée, portant des cheveux blancs noués en nattes. Elle fait preuve de bonnes manières avec les autorités, sauf si elle s'estime lésée d'une manière ou d'une autre. Dans ce cas, elle n'hésite pas à se montrer odieuse, accusant ceux qu'elle estime lui en vouloir pour une raison ou pour une autre, ou ceux qu'elle estime coupable d'un acte répréhensible. Elle déteste Ma Liao (qui le lui rend bien), Tsong Li le poète et Tsao Ho-Sien, et serait prête à n'importe quoi pour les compromettre.

Les toiles de l'Impératrice Lü

Elles sont au nombre de six et représentent toutes la même scène : une belle dame richement vêtue devant un petit étang d'où s'échappent des animaux.

An Lushan a réussi à repérer les cinq toiles (sauf celle avec des tigres), et s'apprête à s'en saisir afin de ressusciter d'abord la terrible Lü, puis le Premier Empereur. Hasard extraordinaire, il se fait que les cinq toiles se trouvent toutes dans la ville de Pei Tchou, là où officient nos héros.

Différents personnages ont été mis au courant de l'achat de la toile aux canards par Dame Heou Yang et se sont présentés chez elle pour en savoir plus (et éventuellement l'acquérir). Cette liste constituera un point de départ pour les investigateurs dans leur enquête. Voici, pour chacun des suspects, l'origine de leur information et la raison officielle qu'ils donnent de leur intérêt. (cf. page suivante)

Acte I : Trafics divers et variés

Préambule

Han-Yuan, sous le règne de Houei-tsong (dynastie Song), année 1101

Un air de fête plane dans la ville. L'Empereur, que l'on dit esthète, grand collectionneur et critique d'art est présent. Avec lui, nombre de nobles et de mandarins discutent chemin faisant dans toutes les

Toile	Propriétaire	Raison
Canards	Dame Heou Yang	Achat récent auprès d'un marchand itinérant lors d'une visite à la capitale (Chang'an). Elle pense qu'il s'agit d'une toile remontant à la dynastie des Zhou.
Aigles	Miroir Fleuri	Très ancienne acquisition du Monastère. Miroir Fleuri a été corrompu par An Lushan et a empoisonné le Moine Supérieur précédent (Souffle de Jade).
Lions	Leang Yu	Toile appartenant depuis très longtemps à sa famille. Il pense qu'il s'agit d'une toile représentant un des ses illustres ancêtres (à tort, bien sûr).
Oies	Yi Pen	La toile a été achetée il y a quelques années par son oncle au Japon. Il n'en sait pas plus.
Tigres	-	Perdue il y a longtemps, elle se trouve maintenant dans l'Empire des Ombres.
Lièvres	Ho Tchong	Il s'est procuré cette toile pour une bouchée de pain chez un noble désargenté il y a bien longtemps de cela. Cette toile est fausse, elle a été peinte bien après en s'inspirant des cinq autres modèles.

Liste des sucpects

Suspect	Origine de l'information	Raison donnée pour la visite
Hou Tse-Hiang	Ses informateurs artistiques ont été témoin de la transaction entre Dame Heou Yang et le marchand.	Intérêt pour l'art (surtout pour pouvoir épater ses invités).
Leang Yu	Ami de Hou Tse-Hiang qui lui en a parlé.	Raison historique (la dame serait-elle une de ses ancêtres ?).
Tsong Li	Ami de Leang Yu qui lui en a parlé.	Il a jadis lu un texte parlant d'un poème sur « l'Impératrice aux cinq visages » et se demande s'il n'y a pas un lien (ce qui est le cas).
Tsao Ho Sien	Ami de Leang Yu qui lui en a parlé.	Intérêt sincère pour l'art.
Miroir Fleuri	Averti directement par An Lushan (mais officiellement il invoquera la même raison que Hou Tse-Hiang).	Il prétend qu'il est possible que la toile ait été volée jadis au Monastère.

rues de la ville en fleur, au sujet du prochain divertissement que va donner Wang Yang Ming, le grand ordonnateur des festivités impériales. Tous les spectateurs s'assoient sur les gradins, tandis que Wang Yang Ming apparaît sur scène.

Wang Yang Ming continue en présentant les investigateurs. Il termine son vibrant discours par un hommage à l'Empereur, qui a bien voulu que cette pièce soit jouée. Ses derniers mots sont « les acteurs ne vont pas tarder à arriver sur la scène, et ils vont vous conter la fête des Bateaux Dragons ». À la fin du spectacle, Wang Yang Ming intervient à nouveau sur la scène, pour féliciter le public de son écoute.

Conseil au Gardien

(À lire avec une petite voix chevrotante)

« La pièce que les acteurs vont avoir l'immense honneur de jouer devant l'Empereur est une pièce historique, datant de la dynastie des T'ang, un demi-siècle après la révolte du méprisable An Lushan qui abusa tant et trop de la confiance que lui accorda l'Empereur d'alors, le Fils du Ciel Xuanzong, rendu célèbre pour sa romance avec la belle Yang Guifei, tel que nous l'a rapporté le poète Li T'ai-po et le peintre Wang Wei.

Le manuscrit de cette pièce, que nous avons retravaillé pour qu'elle soit composée de trois actes bien distincts, a été récemment redécouvert à Guangzhou, tout près du lieu où s'est déroulé notre histoire. Celle-ci débute en l'an 4 de l'ère Xianzong des T'ang, le quatrième jour du cinquième mois, la veille de la fête des Bateaux Dragons. La pièce est à mi-chemin entre la comédie et la tragédie, à vous de juger. »

Une réception arrosée

4e Jour du 5e Mois de l'an 810

Le scénario débute par une réception offerte par une des courtisanes les plus en vue de l'Empire, Dame Heou Yang, que l'on dit très proche du second fils de l'Empereur Xianzong (c'est-à-dire le futur Empereur Wenzong).

Au son des pétards et des tambours qui ne cessent de retentir pour chasser les esprits malfaisants, une fête se déroule dans les appartements privés de la courtisane (des jardins vastes et étendus, une grande salle de réception). Les invités (environ 200) font gaillardement la fête. On se recueille devant l'autel domestique (en honneur aux dieux), on consomme toute sorte de plats et de sucreries aussi variés qu'appétissants, et des boissons fermentées (dont du saké chinois).

Au cours de cette cérémonie, le juge est bien entendu l'invité d'honneur, en tant qu'autorité suprême de la ville. Il est accompagné de ses hommes de confiance (les autres investigateurs). Faites-leur rencontrer les principaux notables de la ville, afin qu'ils familiarisent avec eux.

En fait, trois de ces notables (Hou Tse-Hiang, Yi Pen et Tsao Ho Sien) aborderont séparément le juge et lui demandent de leur faire l'honneur de monter sur leur bateau lors de la course des Bateaux Dragons (voir page 10). D'autres bateaux participent à la course, mais les trois plus importants et rapides sont ceux des personnages cités (qui se font directement concurrence). Il est de coutume que le juge monte sur l'un d'entre eux, mais il pourra repousser son choix au lendemain.

En fin d'après-midi s'ouvre le concours traditionnel de tir à l'arc (avec des cibles de plus en plus éloignées), et un concours de poèmes, où chaque invité se prononce sur la qualité des poèmes. Dame Heou Yang est la dernière à le faire, et c'est également elle qui désigne le grand vainqueur de la soirée.

Tout se passe bien, jusqu'à ce que Dame Heou Yang se décide à montrer ses dernières acquisitions à ses invités, en les alléchant par des descriptions pour intéresser au maximum son auditoire. Elle mentionne ainsi ses recherches difficiles, puis ses découvertes quasiment inespérées de toiles ou de vases que l'on croyait définitivement perdus (la toile du grand Empereur T'ai-Tsong - le fondateur des T'ang, la statue de Liu Bei, l'un des monarques des Trois Royaumes, le vase de l'Empereur Han Wudi), jusqu'à évoquer le clou de la soirée, une toile représentant une Impératrice de l'antiquité.

Elle termine en annonçant qu'elle vient d'acquérir une toile datant probablement de la dynastie Zhou ou Shang (elle se trompe totalement). Pour appâter ses invités, elle commence à décrire la toile, ce qui suscite parmi les invités un grand enthousiasme, et une discussion concernant le passé de la toile. Elle demande à un de ses serviteurs d'aller chercher la toile. Ce dernier revient bredouille, car la toile a mystérieusement disparu.

Si le juge ne réagit pas, Dame Heou Yang demandera une enquête officielle. Elle se rendra dès le lendemain au yamen pour détailler ce qui a été volé (le yamen est la résidence du magistrat, où sont logés ses serviteurs, ses sbires, et ses principaux lieutenants, et où il reçoit les dignitaires de la ville).

Un serviteur peut conduire le magistrat et ses hommes dans la pièce où était installé la toile tant convoitée. C'est une pièce remplie à profusion d'œuvres d'art, ce qui fait qu'il est difficile de dire ce qui a disparu, tant les toiles, les vases, les bijoux ou autres trésors sont innombrables, signe de la passion de la favorite pour l'art. Le serviteur désignera l'emplacement où devait se trouver la toile, à côté d'une fenêtre ouverte.

Le juge et sa suite se rendront rapidement compte que rien n'était plus facile que de subtiliser la toile. La fenêtre n'a pas de vitre, mais un simple, quoique lourd, rideau ; deux domestiques montaient la garde, mais à l'extérieur de la pièce (devant la porte fermée) ; la pièce est au rez-de-chaussée et enfin, de nombreuses personnes déambulaient librement dans le jardin. Les investigateurs trouveront à la rigueur quelques traces de pas mais elles seront rapidement noyées dans celles des autres convives. Dame Heou Yang s'excusera de sa légèreté, mais elle ne s'attendait vraiment pas à ce vol. Laissez les investigateurs fouiller les environs, rechercher des témoins, interroger les gens, ils ne trouveront aucun indice concret.



Quelques avis sur la toile

Hou Tse-Hiang : Il estime que tout bon Chinois doit s'intéresser à l'Art. Vu la stature de la dame sur la toile, il pense qu'on peut avoir affaire à une Impératrice, probablement de la dynastie Jin.

Leang Yu : La personne représente l'un de ses ancêtres (ce qui est faux). Il est sincère mais il regarde perpétuellement derrière lui. Il pense qu'il s'agit d'une personne de la haute noblesse ayant vécu lors des Cinq Dynasties du Sud (420-588), après la chute des Han.

Tsong Li : Il a jadis lu un commentaire sur un poème vantant « la beauté et le pouvoir de l'Impératrice aux cinq visages ». Il se demande si la toile ne représente pas l'Impératrice en question (ce qui est bien le cas). Il n'a jamais lu le poème en question, et il ne sait pas qui est la Dame représentée. Le texte en question était l'œuvre du célèbre poète Li Zaoyang de la cour de Han Wudi (-140 à -87). Tsong Li est dans le vrai, mais connaissant sa réputation sulfureuse, il y a peu de chance pour qu'il soit cru, tout le monde soutenant que c'est un parfait affabulateur, et qu'il divague. Si le juge le désire, Tsong Li est prêt à faire des recherches sur ce poème. Il ne le retrouvera pas mais parviendra à découvrir que la Dame en question est l'Impératrice Lü.

(...)

(...)

Miroir fleuri : Il pense que c'était un bien du précédent abbé du Monastère (Souffle de Jade), et qui a mystérieusement disparu lors de la mort de celui-ci il y a 3 ans. C'est un mensonge effronté et délibéré, car Miroir Fleuri travaille main dans la main avec Jing Ke.

Gongsun Chen : Il part sur sa diatribe anti-bouddhiste, assurant que le vol n'a pu être commis que par une personne favorisant le bouddhisme, car les bouddhistes sont responsables de tous les maux de la terre.

Jing Ke : Il pense que la toile sera récupérée bientôt, c'est un vol de malandrins (en fait, ce sont ses hommes qui ont volé la toile, mais c'est impossible à découvrir).

L'enquête

La toile a été acquise il y a six mois lors d'un marché à Lo-yang (à trois semaines de voyage). Il représentait sur une toile de soie une femme très jolie vêtue d'un très luxueux vêtement, sur un fond de canards s'envolant. Elle décrit l'échoppe où elle a acheté la toile, auprès d'un marchand dénommé Yi Keng (un vieillard à l'air souriant et charismatique).

Depuis l'acquisition de la toile, plusieurs amateurs d'art se sont spontanément présentés chez elle pour voir la toile (Hou Tse-Hiang, Leang Yu, Tsong Li, Tsao Ho-Sien, et Miroir Fleuri), et peut-être même l'acheter. Ils ont tous essuyé un refus poli mais déterminé de Dame Heou Yang. Tous ces notables sont présents à la réception. Une brève interrogation est possible, mais le soir tombe rapidement et il est difficile de retenir des gens aussi importants, néanmoins le juge aura tout le loisir de les interroger les jours suivants.

En page 6 vous pourrez trouver la liste des suspects et la raison officielle de leur intérêt. Certains d'entre eux possèdent une toile très similaire à celle volée, mais ils ne le mentionneront pas sauf question très explicite. Les suspects sont prêts à faire preuve de bonne volonté en laissant le magistrat et ses sbires fouiller leur résidence (ils ne le proposeront pas, mais ne s'offusqueront pas d'une telle requête, qui ne pourra toutefois avoir lieu que le lendemain).

Dès le lendemain le juge et ses fidèles assistants devront mener l'enquête. Cependant il ne pourra pas s'absenter car il doit assister à la course des Bateaux Dragons qui a lieu ce jour-là (voir page 10). Ainsi, ils ne pourront pas se rendre au Monastère du Nuage Matinal car ce lieu saint se trouve à une journée de marche de la ville.

Le juge peut envoyer un pigeon voyageur à Lo-yang. Dans la réponse qui parviendra au juge d'ici trois ou quatre jours, le marchand ayant vendu la toile pourra certifier que la toile était très rare. De toute sa vie, il n'en a vu que deux de cette nature (une avec des canards et l'autre avec des lièvres). La première a été vendue à Dame Heou Yang, et la seconde à un noble de la capitale (maintenant entre les mains de Ho Tchong).

La Dame de la toile

Dans la bibliothèque de la ville, au vu de la toile, il est possible de déterminer au bout de quelques heures de recherche des « candidates » possibles :

- **Wou Tsö-ti'en (? à 705)** : Une ancienne favorite de l'Empereur T'ai-tsong, entrée au harem à l'âge de 14 ans, elle y brilla autant par son esprit que par sa beauté. Alors que l'Empereur Kao-tsong n'était que le prince héritier, il l'avait aperçu et aimé en silence. À son avènement, l'Empereur fit de la favorite la nouvelle Impératrice de Chine. Habile manipulatrice, empoisonneuse, elle resta la maîtresse absolue de l'Empire durant 22 ans.
- **Wei (? à 710) :** Une autre Impératrice qui essaya de se rendre la maîtresse



absolue de l'Empire, et qui fut la femme de l'Empereur Zhongzong (le successeur de Wou Tsö-ti'en).

- **Lü (? à -180) :** Impératrice, épouse du fondateur de la dynastie des Han (Liu Bang).
- Un ouvrage datant de la fin de la dynastie Han présente une notice intéressante sur l'Impératrice Lü, ainsi qu'une représentation de cette dernière, qui correspond à la femme sur les toiles.

Le mystère de l'épouse

Le jour de la fête des Bateaux Dragons, Huang Shin se rend au yamen pour demander au juge de conduire une enquête à propos de la disparition de son épouse. Celle-ci devait se rendre de bon matin au lac de la sérénité pour y jeter au vent des pétales de roses et y commémorer un événement heureux (la naissance de leur fils). Mais celle-ci n'est pas revenue, et Huang Shin s'inquiète.

La vérité est en fait fort prosaïque : Huang Shin a 50 ans, son épouse en a 30 et elle commençait à être lasse d'un époux fort jaloux. Elle a profité de son pèlerinage annuel pour aller rejoindre un amant (elle était accompagnée de sa fidèle servante qui était dans le secret). Les autres servantes ne savent rien, mais une recherche un peu sérieuse de la chambre de la dame permettra de découvrir la disparition d'un petit coffre rempli d'argent. Jouez Huang Shin comme un personnage jaloux, curieux (il écoute aux portes), et surtout soucieux des ragots que cette disparition va générer.

La fugue du militaire

Le matin du même jour, un des lieutenants du capitaine l'avertira que le soldat Ts'i Zhou, simple militaire sous les ordres du capitaine, a disparu. Il n'a rien laissé pour expliquer son geste. Selon ses proches, il aurait contracté d'importantes dettes de jeu auprès de Madame Hia (la tenancière du Singe Farceur), ce que la dite tenancière s'empressera de confirmer. Les investigateurs soupçonneront peut-être qu'il est l'amant de la femme de Huang Shin.

L'incendie des Jonques du Plaisir

C'est la principale auberge du quartier des plaisirs, dirigée par Ma Liao. Wang Di (un ancien du Nuage Matinal) provoque un bel incendie en plein quartier du plaisir (scandale assuré). Cela peut se produire après la course, et si les investigateurs ne sont pas présents, quelques notables (par exemple Ho Tchong ou Gongsun Chen) peuvent se charger de les alerter pour se plaindre de cet accident criminel.

Ma Liao fait un véritable scandale, demandant qui va l'aider à reconstruire son commerce, avec ses faibles moyens. Fouiller les lieux signifie aussi supporter la présence de la tenancière, qui ne cesse de poser des questions. Cette dernière veut savoir qui peut avoir fait cela, s'ils ont une piste, si son auberge peut être retapée gracieusement (elle explique qu'après tout, elle rend un service public puisque bon nombre de notables de la ville sont ses clients).

Ma Liao suspecte ses ennemis intimes de lui avoir fait un mauvais coup, et cite nommément ceux qui ont mis les pieds ou qui ont été très proches de son établissement avant l'incendie, à savoir Ho Tchong (« un exploiteur du pauvre peuple »), Tsong Li (« ce petit poète sans talent »). Elle ne cite pas Wang Di, bien qu'elle reconnaisse que c'était un habitué (tout comme Wu Yue). Elle est persuadée que le commanditaire du crime est Madame Hia (son ennemie de toujours, qu'elle rêve de jeter aux loups ou aux requins). Madame Hia, tout en se réjouissant ouvertement de la destruction « de ce lieu de débauche et de pourriture » niera tout avec la plus farouche énergie.

Enfin, il est possible de trouver quelques morceaux d'étoffe marron d'une structure rugueuse (du jute), ce qui signifie que peut-être un moine est derrière tout cela. La porte de derrière semble défoncée, et il est possible de repérer des traces de pas dans la ruelle de terre, ce qui peut les mener (ou pas) au domicile du moine incendiaire ou de quelqu'un qui n'a rien à voir avec l'incendie, mais qui peut avoir quelque chose à se reprocher.

Quelques questions aux habitants du quartier devraient éclairer les magistrats sur l'identité de l'incendiaire. Il s'agit du moine Wang Di, qui passe souvent ses journées avec son acolyte Wu Yue (ce dernier peut être vu en compagnie d'une jolie femme, Tsi Hi, dans un salon de thé ou une auberge). Justement, c'est (ainsi que Wang Di) un habitué des auberges. Wang Di peut témoigner de ses liens avec le Monastère, mais il peut révéler difficilement pourquoi il a été révoqué (cela saute aux yeux - sa passion pour le feu, une lueur de folie dans ses yeux).

Enfin, il sait que le Monastère possède plusieurs pièces de collection des anciennes dynasties (des toiles, des statues, des calligraphies des plus grands artistes). Il peut être le guide des aventuriers au Monastère, mais gare aux dangers : il est capable en très peu de temps de mettre le feu à ce qu'il veut, profitant du moindre moment d'inattention de ses gardiens. Il ne sait rien quant aux toiles de l'Impératrice Lü.

À la mort du fondateur de la dynastie Han (Liu Bang), son fils Ying devint le nouvel Empereur. Mais ce dernier était d'un naturel affable. Il se révéla être un homme au caractère faible. Ce fut sa mère l'Impératrice douairière Lü qui assuma la réalité du pouvoir. Elle se montra dure, inflexible et d'une ambition aveugle. Elle ouvrit son règne sanglant par l'assassinat d'un demi-frère gênant de l'Empereur en invitant ce dernier à un banquet. La mère n'échappa point à la vindicte impériale, et passa le restant de ses jours un calvaire sans nom, sans mains, sans pieds, aveugle, oreilles brûlées, rendue sourde-muette. Ce meurtre particulièrement sanglant ne fut que le premier d'une longue liste.

Elle fit même périr plusieurs Empereurs qu'elle avait elle-même nommés (sachant qu'ils pourraient être un frein à ses ambitions) et trois fils de Liu Bang son mari. Elle conféra des titres royaux à ses proches, de façon à garder en ses mains le pouvoir. Elle mourut quinze ans après son époux, juste après un pèlerinage de purification (où un être fabuleux, ressemblant à un chien bleu, la mordit avant de disparaître mystérieusement), en confiant à des membres du clan Lü son héritage. Mais les Han eurent le dessus sur les Lü, et un Empereur issu de la famille de Liu Bang fut nommé, après plus de quinze ans d'interlude.

La course des Bateaux Dragons

La fête des Bateaux Dragons est commémorée en l'honneur de Qu Yuan (-340 à -278), un ministre que son honnêteté poussa au désespoir et à la mort. Qu Yuan, vivant à l'époque des Royaumes combattants, fut le premier poète dont la Chine retint le nom. La jalousie de ses rivaux lui fit perdre du crédit aux yeux de son roi Huai de Chu. Il entreprit la rédaction d'un poème allégorique narrant la recherche d'un prince avisé capable d'ouïr les conseils d'un Sage (« Les élégies de Chu »). N'étant ni écouté par le roi Huai (ne pas attaquer Qin) ni par son fils Xiang, il se jeta dans le fleuve, le cinquième jour du cinquième mois. C'est depuis ce jour que les gens de Chu, puis les Chinois, montent en bateau sur les fleuves pour aller à sa recherche.

Lors de cette course, le magistrat local doit superviser le lancement de la course des Bateaux Dragons. Cette tâche est prioritaire devant toutes autres, même une enquête urgente. D'ordinaire, il est de coutume que le Magistrat, ordonnateur des fêtes, participe à la première course le long du fleuve (vers Lo-yang). Il a été invité la veille par les trois plus importants notables de la ville (Hou Tse-Hiang, Yi Pen et Tsao Ho Sien). Il doit maintenant faire son choix. Une trentaine de Bateaux Dragons sont au départ. La course débute vers 12h (heure du cheval), dans une allégresse bien visible (avec de nombreux chants).

La course doit durer une heure et le gagnant remporte un prix symbolique mais prestigieux. Il est clair que le gagnant devrait être un des trois notables, car aucun autre bateau ne se risquerait à les dépasser (ce serait un moyen garanti pour se mettre à dos d'un seul coup les trois plus riches notables de la ville, ce qui n'est pas une bonne idée).

Après un bon quart d'heure, alors que le bateau de Hou Tse-Hiang est en tête, l'impensable se produit : un groupe d'archers embusqués dans des bosquets sur la rive occidentale du fleuve (celle où il n'y a personne, évidemment) lance des flèches enflammées sur les bateaux de Yi Pen et de Tsao Ho Sien. Les bateaux commencent à prendre feu, et plusieurs personnes sont blessées. Quoi qu'il en soit, pour peut que les investigateurs agissent un peu intelligemment, ils parviennent à mettre les notables à l'abri et à éteindre l'incendie (ce n'est pas l'eau qui manque). Le bateau de Hou Tse-Hiang, après quelques instants d'hésitation, fait demi-tour pour leur venir en aide.

Il est possible que les investigateurs souhaitent se lancer à la poursuite des malandrins. Ces derniers ont des chevaux, et les investigateurs probablement pas. Ils seront désavantagés. Mais s'ils arrivent à capturer un des archers, celui-ci impliquera sans hésiter Hou Tse-Hiang pour l'incendie des deux bateaux, et que c'est ce dernier qui l'a bien payé.

Hou Tse-Hiang se défendra probablement d'une telle manœuvre, clamant haut et fort son innocence. Il n'empêche que si les aventuriers décident de fouiller la demeure de l'armateur, ils y trouveront plusieurs rapports de construction de bateaux, une enquête sur les autres armateurs, mais aussi en train de se consumer doucement un plan d'action pour réduire à néant l'influence de Yi-Pen et de Tsao Ho-Sien dans la ville en les discréditant (révélation publique pour Tsao Ho-Sien de sa vie de débauché, et pour Yi Pen la révélation d'un trafic de pierres précieuses avec la Corée). En fait, tout cela n'est qu'une manœuvre de diversion montée par Jing Ke, pour distraire les forces de l'ordre pendant que d'autres de ses sbires prennent d'assaut la demeure de Yi Pen !

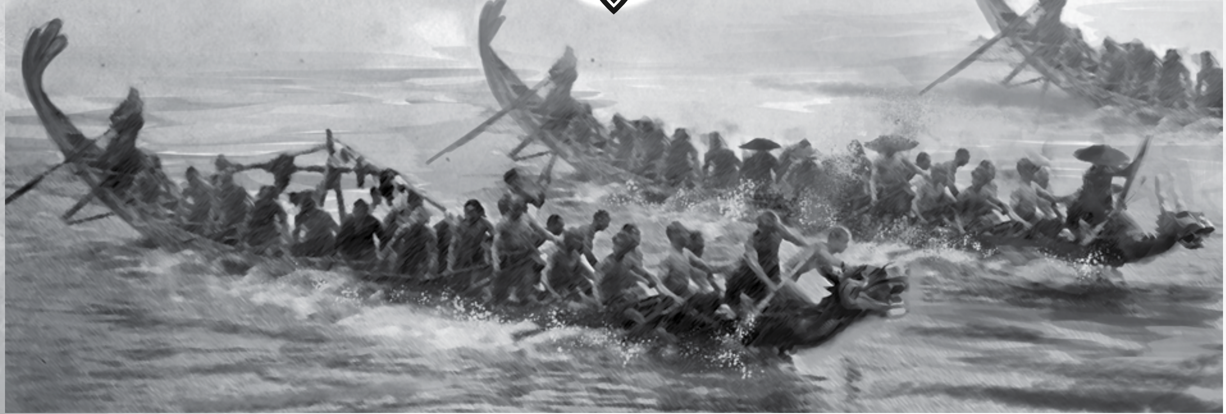
Le meurtre de Dame Yi Pen

Alors que le juge et ses hommes se remettent à peine de l'attaque des Bateaux Dragons (la course est bien sûr annulée), un message arrive en courant pour Yi Pen. Il lui annonce que sa femme vient d'être retrouvée assassiné dans sa chambre. Yi Pen est profondément choqué.

Les investigateurs décideront sûrement de fouiller la maison, une maison entourée d'un vaste jardin, qui se situe dans la campagne, un peu à l'écart de la ville. Très vite sont découverts des traces de pas dans le jardin et au premier étage (bris de verre, objets d'art renversés - dont une magnifique statuette de danseuse et le portrait de l'Empereur Han Wudi), et dans la chambre, Dame Yi-Pen couchée sur le sol, une toile sur les rizières du sud du pays (en cours d'élaboration), et enfin l'emplacement vide d'une toile. La victime est morte d'un coup de sabre dans le ventre (jet de Santé Mentale 0/1). Interrogé, Yi Pen avouera qu'il était le possesseur d'une toile de l'Impératrice aux cinq visages, sur fond d'oies.

La mort remonte à une heure tout au plus. Les gardes ont été alertés par le cri de leur maîtresse. Ils ont aussitôt mis tout en œuvre pour aider celle-ci. Ils ont bien réussi à tuer la plupart des intrus (sauf un ou deux, sur un total de huit). Dans le jardin, des hommes tout de noir vêtus sont également retrouvés criblés de flèches (les gardes de la maison se feront un plaisir de guider le magistrat et ses associés jusqu'aux corps).

En fait, les hommes en noir n'en voulaient pas spécialement à Dame Yi Pen, mais elle avait le malheur de se trouver dans la pièce avec la toile. Éventuellement, une petite servante cachée derrière un rideau pourra leur confirmer que les hommes se sont enfouis avec la toile. La poursuite de ces hommes ne donnera rien, ils ont trop d'avance.



Vol chez Leang Yu

À peu près simultanément, d'autres hommes s'introduiront, mais de manière beaucoup plus discrète cette fois, chez Leang Yu pour lui voler son exemplaire de la toile (au fond de lions). Leang Yu ne s'apercevra de ce vol que plus tard (peut-être lorsque le juge lui demandera s'il possède une toile).

Les révélations de Ho Tchong

Résumons la situation : les investigateurs savent à présent que cinq toiles existent (ils auront fait la relation avec le poème de l'Impératrice aux cinq visages, du moins on l'espère). Trois d'entre elles ont été volées, et une innocente personne, Dame Yi Pen, a déjà péri. Il leur faut retrouver dès que possible la trace des deux autres toiles, leurs propriétaires étant certainement aussi en danger.

À un moment que vous jugez bon, ils recevront un message du prêteur sur gages, Ho Tchong, qui prétend avoir des révélations importantes à leur faire. Mais il souhaite monnayer ces informations en échange d'avantages en nature (licence de commerce). Après une dure négociation, il finira par révéler qu'il a eu entre ses mains une toile semblabl : une Impératrice sur fond de lièvres. Il l'a récemment vendu à un passant, qu'il a reconnu comme étant un fidèle serviteur de Miroir Fleuri. Avec la révélation peut être par l'ancien moine Wang Di, de la possession par Miroir Fleuri de l'exemplaire aux aigles, la boucle sera bouclée.



Conclusion

Han-Yuan, sous le règne de Houei-tsong (dynastie Song), année 1101

Wang Yang Ming réapparaît sur scène, commentant l'acte venant de se terminer (toujours de sa voix chevrotante), résumant la situation : il existe cinq toiles de l'Impératrice, et normalement les investigateurs savent qu'il s'agit de l'Impératrice Lü, et qu'aucun bien ne peut venir d'elle. Il indique également que les héros se dirigent maintenant vers le Monastère, normalement en palanquin (c'est ainsi que le juge se déplace lors de ses visites officielles) et que ce voyage se déroule sans incidents notables. S'adressant toujours directement au Fils du Ciel Houei-tsong, il annonce un spectacle de danseuses sur la scène, pendant la mise en place du décor du Monastère.

Acte 2 : Mort au monastère

L'accueil

En fin de journée, les enquêteurs se dirigent vers le Monastère, où ils sont accueillis avec faste et grande révérence par Œil de Jade, le second de Miroir Fleuri. L'accueil ne se combine pas avec une séance de questions, et sous des prétextes combinés de fatigue, de lieu non approprié et de respect, toute question ne concernant pas strictement la vie spirituelle du Monastère sera repoussée à plus tard. Œil de Jade annonce que Miroir Fleuri attendait leur venue et se fera un plaisir de les recevoir après le repas du soir.

Notez bien que les héros, tout imprégné de culture chinoise qu'ils sont, ont un profond respect pour le Monastère et les valeurs qu'il représente, et doivent se plier de bonne grâce aux demandes d'Œil de Jade. Il ne serait pas honorable du tout de la part du juge de faire un esclandre ici. Œil de Jade charge l'un de ses novices de les conduire jusqu'à une aile du palais, où leur seront réservées des chambres et une suite pour le magistrat. Le novice fait visiter les pièces, s'assure que les enquêteurs n'ont besoin de rien, et précise que le repas se déroulera dans la grande salle à 19h00 (l'heure du chien).

Le repas

À l'heure du repas, tous se retrouvent dans la grande salle : sont présents Miroir Fleuri, Tsong Li (avec la compagnie théâtrale Lou Kouan), Jing Ke et son fils Jing Kuan, et d'autres notables à votre convenance. Le repas servi est simple, mais plutôt indigeste et étouffant : un poisson en pâte de soja, un poulet rôti façonné avec de la farine et de l'huile de sésame, un bol de riz gluant parsemé de raisins secs, du saké fade pour les invités, et du thé pour les moines.

Il est à noter qu'il n'est pas de tradition de discuter « affaires » au repas, et par conséquent toutes les questions posées à Miroir Fleuri sur les toiles resteront sans réponse (le père abbé préférera se plonger dans une longue discussion philosophique sur les vertus du taoïsme). Des danseuses et des jongleurs divertissent les spectateurs au cours du repas.

Après le repas, Miroir Fleuri invite les investigateurs à assister à une représentation de la compagnie théâtrale Lou Kouan. Miroir Fleuri lance ensuite un concours de poème, et invite le plus de personnes à y participer. Tsong Li est de la partie, ce qui lui donnera l'occasion de déclamer l'un de ses poèmes pour le moins sulfureux.

Une représentation théâtrale

La pièce de théâtre est une fête champêtre rendant hommage à la tradition taoïste. Sept hommes et une femme (les Huit Immortels du Panthéon Taoïste) vêtus de longues robes de soie dansent au son d'une musique grave, autour d'une reine (une personne en robe écarlate et verte rebrodée d'or, tenant entre ses mains jointes un sceptre, qui personnifie la fée Si-wang-mou, la reine du Paradis occidental des Taoïstes). Vient ensuite une allégorie de la condition humaine, où une âme pure est tentée par les huit démons intérieurs au cours de son voyage vers la félicité.

Après la représentation, Tsong Li, quelque peu impertinent et porté sur la boisson, apparaîtra en déclamant quelques vers osés, comme ceux-ci :

Par le passé, vivait une famille aisée, proche de la cour impériale.

Le père avait engendré cinq filles jolies et intelligentes.

Tous se pressaient pour obtenir la main de ces filles, et même le diable aurait fait un bon parti.

Mais le destin se joua de ce père de famille.

Une à une les filles furent capturées par un rival et le père demeura inconsolable.

Le rival se servit des filles pour parvenir auprès de l'Empereur à un poste envié.

Le père n'eut d'autre solution que de se pendre, en espérant que ses filles sauraient en faire autant, pour échapper au déshonneur.

Mais hélas nul ne sut ce qui se passa, en cette époque trouble des Trois Royaumes où le pouvoir était aisé à prendre.

Ce poème fait référence au vol des cinq toiles de l'Impératrice Lü, et éventuellement à l'assassinat des propriétaires, et que réunir les cinq toiles permet d'obtenir un pouvoir envié, plus important que celui de l'Empereur (au point de fonder une nouvelle dynastie et de faire abdiquer l'ancien Empereur).

Braves gens qui m'écoutez, moines novices et frères lais,

À tous ceux qui sont heureux dans la vie présente, sachez que tous vous serez sauvés.

Que le chagrin ou le doute vous assaille, ni la femme au visage fuyant mais avidement recherchée,

Ni le père des Tortures ne sauront vous détourner de votre juste chemin.

Le Tao vous montrera la voie, mais punira les esprits trop retords

Qui cherchent à s'en servir pour obtenir pouvoir et richesse

Grâce au support d'une belle dame.

Ainsi chacun rencontrera son juste destin

Et le soleil dissipera les nuages du matin.

La femme aux visages fuyants fait référence à la toile, la « belle dame » à l'Impératrice Lü. Quant au dernier vers, il s'agit de provocation, témoignant qu'il y a quelque chose de pas normal se passant au Monastère. Quant au père des tortures, c'est une référence obscure au Premier Empereur.

À toi le fidèle sois averti

Le Ciel te garde,

Mais l'homme sacré conserve un présent

De moins en moins en sécurité.

Cela fait référence à la toile de l'aigle et à Miroir Fleuri.

Les prémices des Ombres

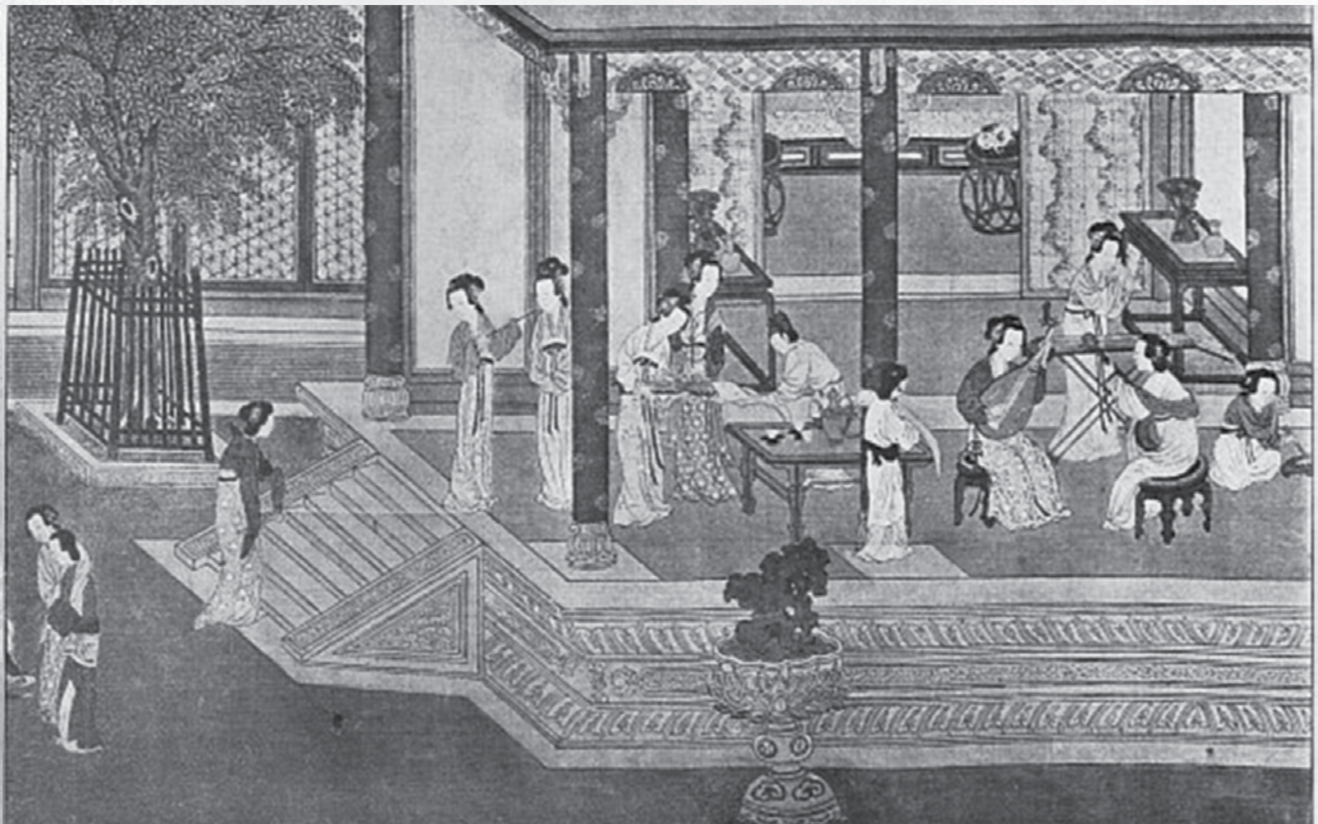
Au cours de la représentation, Miroir Fleuri s'esquive discrètement. À la fin du troisième poème, un moine affolé fera irruption dans la pièce en annonçant la mort du père supérieur. Ce dernier est tombé d'un escalier (auquel il manquait une balustrade) et a fait une chute mortelle dans un ravin. Cela a toutes les apparences d'un accident mais a en fait été provoqué par un sbire de Jing Ke qui n'avait plus besoin du père supérieur.

Logiquement, les investigateurs devraient se rendre sur place. À un moment que vous jugez bon, c'est au tour de Tsong Li de disparaître, de préférence avant qu'il ne soit interrogé par nos héros concernant la signification de ses poèmes (il va de soi qu'il y a de nombreux passages secrets et salles secrètes dans le monastère). A-t-il été kidnappé ou s'est-il enfui volontairement ? À vous de décider.

Aussitôt après les disparitions, il se fait entendre une étrange mélopée envoûtante qui provoque un sentiment inexpliqué de malaise et d'inquiétude pour tous les témoins (0/1D3 points de Santé Mentale). Celle-ci semblerait provenir de la Galerie des Horreurs.

C'est la panique chez tous les moines, et plus personne ne contrôle la situation. À un moment donné, quand Œil de Jade est toujours avec les investigateurs, un des moines va accourir pour l'avertir que sur les cinquante moines du monastère, cinq manquent à l'appel, et il manque aussi Jing Ke et Jing Kuang. Personne ne parvient à les retrouver.

La Galerie des Horreurs, plongée presque totalement dans l'obscurité, montre des démons plus vrais que nature. Une porte en chêne fermée bloque l'accès aux souterrains d'où l'on entend l'étrange mélopée. Si les investigateurs ont la clé





(celle-ci se trouve en possession de feu Miroir Fleuri), ils peuvent ouvrir la porte (quasiment indestructible sinon), et descendre dans le souterrain. Des chants impies sont clairement audibles, puis tout s'arrête brusquement.

Bientôt les investigateurs arrivent dans la crypte. Aux murs se trouvent des décorations selon les principes du taoïsme (du moins en apparence, car de nombreuses représentations de démons inconnus du Tao ont été ajoutés). La crypte est plongée dans la pénombre, partiellement éclairée par une lueur noire obscure. Les investigateurs découvrent au sol cinq cadavres de moines, tous déchiquetés (0/1D3 points de SAN). Les cinq toiles sont accrochées au mur du fond.

Surgit alors de ces toiles le fantôme d'une superbe mais cruelle femme, l'Impératrice Lü elle-même. Ses mains se terminent par de gigantesques ongles ruisselant de sang. Elle se jette sur nos héros dans un ricanement glacial mais disparaît au dernier moment dans un tourbillon de tempête. Après quelques instants, la lumière revient (les torches se rallument toutes seules). Dès que quelqu'un s'approche pour toucher les toiles, quatre d'entre elles disparaissent dans un éclair de lumière obscure, tandis que retentit un grand rire inhumain et assourdissant. La dernière toile (celle avec des lièvres), tombe en poussière.

Dans une petite niche de la crypte, les aventuriers entendront des râles. Il s'agit de Tsong Li le poète disparu. Il est enchaîné, griffé, et à l'article de la mort. Il pourra témoigner avoir vu Jing Ke et Jing Kuang dans la crypte, mais qu'ils ont mystérieusement disparus avec la femme cruelle. Ses dernières paroles avant de tomber dans le coma et de mourir sont : « Allez voir le vieil ermite Yi Tong, dans la forêt de Chang'an. Il sait plus de choses que aaaah » (il meurt dans un dernier râle de souffrance : 0/1 point de Santé Mentale).

Où l'on entrevoit la menace qui pèse sur l'Empire

Il n'y a plus rien à découvrir dans la crypte. Par contre, l'appartement de l'abbé est propice à de nombreuses découvertes pour la suite, des papiers forts intéressants. Voici ce qui peut être découvert :

- Une chronique des années de rébellion d'An Lushan et de son fils An Qingxu.
- Une carte de la Chine en partie déchirée, avec une croix rouge tracée près de Chang'an
- Les aveux de Miroir Fleuri de sa culpabilité dans la mort de son prédécesseur. Il décrit précisément comme il s'y est pris pour assassiner son prédécesseur. Il a mis de la belladone dans son thé, ce qui a provoqué chez le vieil homme une vive excitation, prononçant des hymnes taoïstes puis un sermon mémorable, avant de s'écrouler mort dans son fauteuil. Miroir Fleuri indique aussi que son commanditaire vivait à la capitale, à Chang'an. Il pense que ce commanditaire pourrait être un proche d'An Lushan. Il est concis, et indique dans ses dernières phrases que « malgré ses actes, il espère que le Ciel lui pardonnera ».
- Un poème à douze pieds vantant l'avènement proche du Premier Empereur :

Le premier Empereur Fils du Ciel est bien mort,

Mais nul ne peut dire si c'est définitif.

Avec l'Impératrice Lü aux cinq visages

Leurs légions déferleront à nouveau sur les Han.

Rien ne pourra désormais les arrêter,

Car l'union terrible de l'Impératrice

Avec l'unique Premier inaugurera

Une nouvelle ère Han dangereuse.

Conclusion

Han-Yuan, sous le règne de Houei-tsong (dynastie Song), année 1101

Wang Yang Ming réapparaît sur scène, commentant quelque peu l'acte venant de se terminer, résumant la situation (ce qui permet aux joueurs de savoir exactement où ils en sont), d'un air critique, surtout en ce qui concerne le surnaturel (qu'il n'hésite pas à remettre en cause). Cela permet de plus de faire connaître aux joueurs l'avis des générations futures (en l'occurrence les Song) sur leurs héros.

Conseil au Gardien

(N'oubliez pas sa voix chevrotante !)

« Nos héros viennent de découvrir que les toiles cachaient un mystère pouvant s'avérer fatal à l'Empire, avec le retour possible de l'abominable Empereur Qin Shi Huangdi, le Premier Empereur, et de la belle mais ténébreuse Lü. Ils ont combattu des créatures qui nous sont difficilement concevables. Faut-il y voir une allégorie, un encouragement à la piété, ou une bonne blague de l'auteur du manuscrit, qui pourrait le dire ? Toujours est-il que le spectacle est bien plaisant, ô noble Fils du Ciel.

Rejoignons nos héros, quittant juste le Monastère, dans leur quête de cet ermite dont ils ne savent même pas réellement s'il existe. Mis à part quelques attaques de brigands ou de milices révoltées (le pays n'étant plus très sûr sous l'administration du Fils du Ciel Xianzong), nos héros arrivent sans encombre jusqu'à Chang'an ».

Le Monastère

Le Monastère est un bâtiment rouge surmonté d'un toit de tuiles vertes. Il a été bâti à flanc de montagne sous le règne de l'Empereur Han Mingdi (58-75). Il est orienté au sud et s'étage sur quatre plans (avant cour, cour du temple, cour centrale, sanctuaire). Un profond ravin le borde à l'ouest, une forêt à l'est. Le Monastère est un labyrinthe de couloirs, de salles et d'escaliers. Quiconque n'est pas ou peu familier s'y perd facilement. La partie qui se trouve au-delà du temple est interdite aux visiteurs.

1. Entrée : un escalier serpentant sous les arbres mène à une double porte peinte en vert.

2. Avant Cour : les côtés sont occupés par les cuisines, écuries, cellules occupées par les frères lais et les novices.

3. Cour du Temple : les moines se réunissent dans cette cour bordée d'arbres avant de se rendre au temple.

4. Temple, avec plusieurs statues anciennes fort belles.

5. Cour centrale pavée.

6. Appartements de Miroir Fleuri : une chambre pauvrement meublée, une bibliothèque bien fournie (les écrits saints du Taoïsme notamment).

7. Sanctuaire, une petite pagode où sont entreposés les objets sacrés du culte taoïste (les textes fondateurs du Taoïsme, le Daodejing et le Yijing, vantant la méditation, le talisman doré ainsi que l'huile de l'extase). Seul le père abbé peut s'y rendre (il est le seul à posséder la clé).

C'est en dessous de la pagode que se situe la crypte où est enterré le fondateur du Monastère. L'escalier y conduisant se trouve dans la tour nord-ouest, à proximité des appartements du père abbé (qui possède la clé de la crypte).

8. Aile occidentale : une aile de deux étages, constituée par le réfectoire (rez-de-chaussée), la bibliothèque et les salles d'études (premier), les appartements du prieur, de l'aumônier et du père archiviste (second).

9. Aile orientale : une aile en tout point similaire à l'aile occidentale, avec la salle des fêtes et différents bureaux (rez-de-chaussée) et les logements des visiteurs (premier et second étage) (environ 40 chambres).

10. Appartements des investigateurs. Les chambres sont correctes, sans plus. Mais c'est plus accueillant que les chambres de moines. Chaque chambre compte un lit imposant clos par de lourdes tentures, quelques meubles massifs, un tapis de lin, et un rideau coulissant au niveau de la fenêtre.

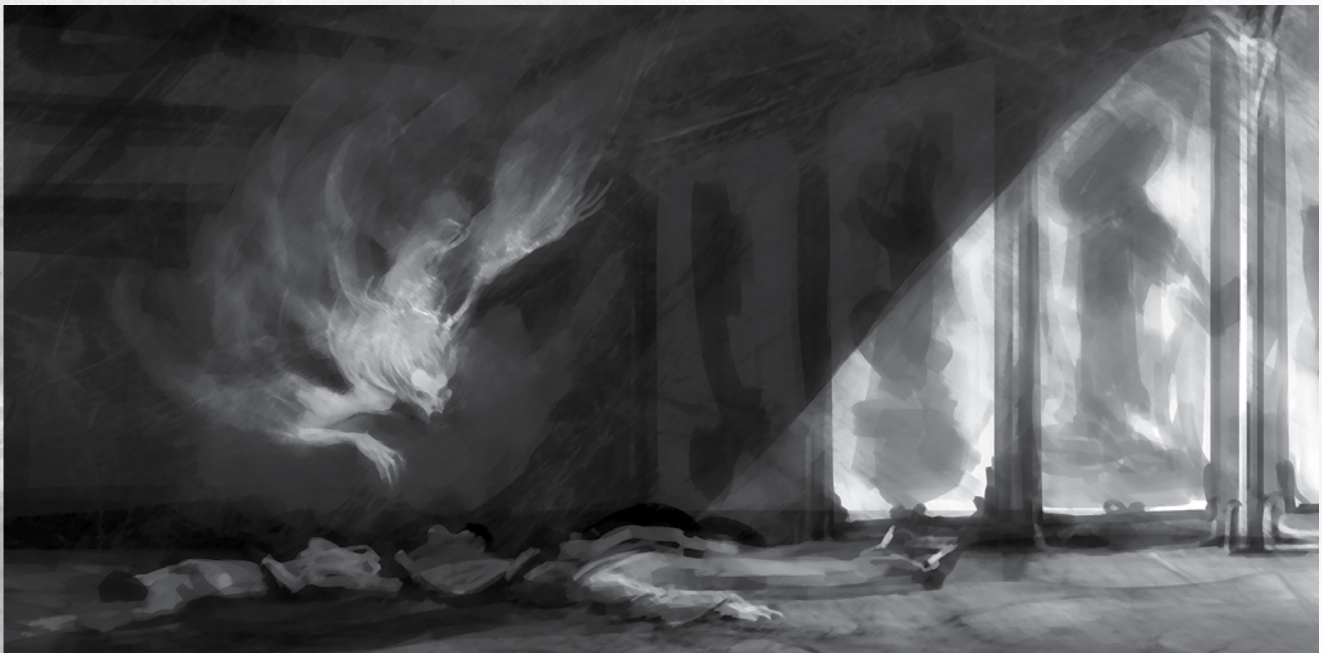
11. Resserre, où sont rangés les accessoires de scène (masques en bois, robes, râteliers d'armes, oriflammes, casques, cotte de mailles).

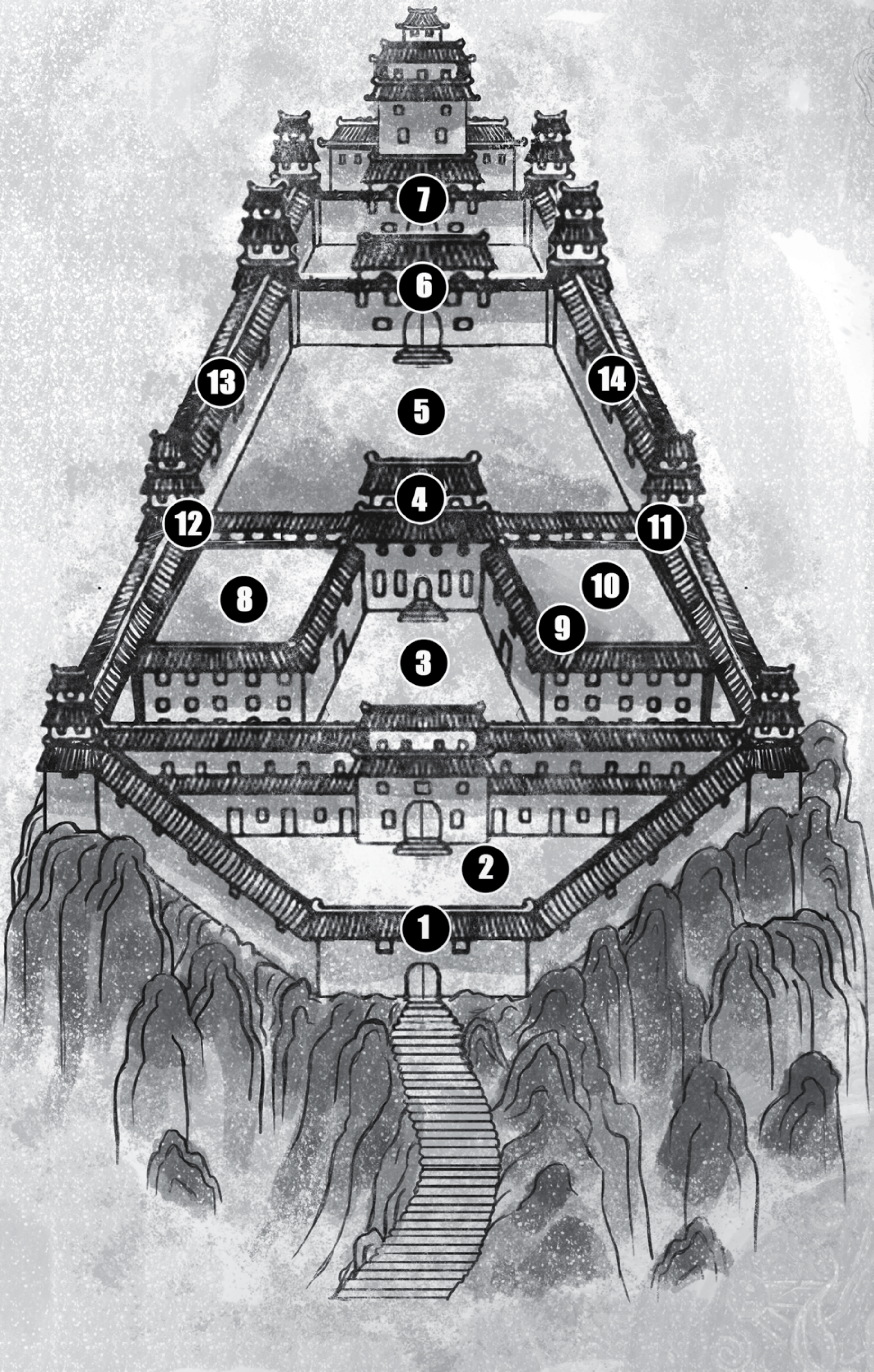
12. Tour réservée à Maître Jing Ke, ancien fonctionnaire (qui connaît les doctrines du Tao, et qui peut se faire un plaisir de les expliquer).

13. Galerie des Horreurs. Un portail monumental en bois finement sculpté permet de passer de la tour sud-ouest (12) à la galerie des Horreurs. L'accès en est interdit par un énorme cadenas en fer. La galerie en elle-même est une concession aux croyances populaires, elle comporte des textes accrochés sur le péché et sa rétribution, ainsi que des fresques ou sculptures décrivant de façon réaliste le châtiment subi par les pêcheurs dans les Cercles de l'Enfer.

Quelques exemples de ces statues réalistes (mais ô combien source d'effroi) : d'horribles démons sciant en deux un homme se tordant de douleur, des diablotins grimaçants faisant bouillir un couple dans un chaudron en fer, démons à tête de cheval ou de bœuf, des diables vêtus d'armures anciennes éclaboussées de sang, armés d'énormes haches à deux mains, des statues féminines dénudées, une femme nue couverte de chaînes qu'un démon bleu perce de sa lance (jet de Santé Mentale requis 0/1D6).

14. Galerie des Moines : une centaine de moines confirmés ont leurs cellules ici même. Elles sont simples (un lit, une armoire, une table et une chaise). Les novices sont interdits d'accès en ces lieux, il faut en effet trois ans d'étude des textes religieux pour pouvoir devenir confirmé.




7
6
13
14
5
4
12
11
10
8
9
3
2
1



L'ermite

Les aventuriers arrivent à Chang'an après un voyage de 2 semaines. Traditionnellement, un magistrat (ainsi que ses assistants) qui se rend à la capitale - pour raison officielle ou privée - doit se présenter auprès du Fils du Ciel, ce qui se fait selon des règles très strictes. Il doit se rendre à l'intérieur de la Cité Interdite (ce qui prend plusieurs heures, avec obligation de rester tout le temps digne et imperturbable, malgré la pluie) puis pénétrer dans le quartier des palais impériaux, et enfin méditer durant trois jours afin de parler à bon escient, avant d'être reçu par l'Empereur (ou le plus souvent son Premier Ministre). Un dicton célèbre parmi la cour dit que « lorsque l'Empereur veut vous voir sans délai, alors méfiez-vous ».

Après cette formalité accomplie, les investigateurs sont libres de rendre visite à l'ermite Yi Tong dans la forêt, aux alentours de la capitale. Ce dernier, un vieillard chenu à la barbe grise (peut-être un avatar de Nodens ?), vit dans une grotte sommairement aménagée. Il accueille avec chaleur les investigateurs, avec une petite collation et quelques rafraîchissements.

L'ermite connaît les secrets de la toile de l'Impératrice Lü, il sait que cette dernière et le Premier Empereur sont sur le point de reprendre forme humaine, et que le seul moyen de les en empêcher est de retrouver la dernière toile dans l'Empire des Ombres et de la détruire, et d'en faire de même pour les quatre autres toiles.

Une exploration temporelle

L'ermite est prêt à les aider. Un thé aromatisé, confectionné avec quelques plantes de la forêt (dont il charge les investigateurs de la cueillette), suffira à les propulser dans le passé tandis que leurs corps resteront endormis dans la cabane. L'ermite ajoute qu'ils garderont leur corps à l'identique, ainsi que toutes leurs possessions essentielles. Il les met en garde contre toute action qui pourrait modifier le passé.

Le thé aromatisé fait son effet. Mais il ne produit pas les effets attendus car les investigateurs réapparaissent non dans l'Empire des Ombres, mais dans le futur (ce qui est parfaitement voulu par l'ermite qui veut s'amuser aux dépens des investigateurs), en 1101 lors de la représentation de théâtre dirigée par Wang Yang Ming, en plein milieu du troisième acte. Sitôt la surprise passée, le metteur en scène apparaît immédiatement sur la scène, exprimant ses excuses et son incompréhension totale devant l'apparition soudaine et inexpliquée de trouble-fêtes, assurant que le spectacle reprendrait bientôt.

Dans sa loge, le Fils du Ciel Houei-tsong se lève précipitamment, l'air courroucé. Il donne rapidement ses ordres, et promptement, nos héros sont forcés par les sbires de rejoindre la loge, pour que les troublions s'expriment sur leur identité et sur leur soudaine apparition. Il est évidemment hors de question qu'ils assistent à la fin de la représentation. Ils sont conduits manu militari par six gardes vers la prison de Han-Yuan.

Plusieurs solutions s'offrent aux investigateurs pour quitter cette réalité temporelle (mais cela peut prendre plus ou moins de temps selon votre bon goût) :

- Dormir (dans ce cas, le temps écoulé chez les Song l'est également chez les T'ang).
- Se blesser soi-même (pour rompre le lien).
- Échapper aux gardes et chercher un ermite à l'extérieur de la ville, un ermite qui ressemble précisément à l'ermite des T'ang (jet de Santé Mentale requis : 0/1 point de SAN), et qui pourrait leur faire boire une mixture similaire.





Vers la bonne destination

Les aventuriers se réveillent dans la demeure de l'ermite. Il les presse de questions, leur demandant s'ils ont obtenu réponse à leurs questions. Dans la négative, l'ermite consulte fébrilement ses parchemins, dévisage les investigateurs, et comprend ce qui s'est passé. Il n'a pas pris en compte le particularisme de chacun pour la réalisation des potions !

Il corrige son erreur, et pose pour chaque investigateur des questions farfelues, mais tout cela sur un air sérieux. À toute remarque, il leur demandera s'ils veulent réellement une réponse à leurs questions. Si non, ils n'ont qu'à partir. Si les questions sont éludées, libre à vous de les expédier ailleurs. Dans tous les lieux et les époques, le vieil ermite sera présent, pour se satisfaire des déboires et des avancées d'enquête des investigateurs.

Après avoir bu à nouveau la mixture, les investigateurs s'endorment, et se réveillent dans un étrange univers ombreux, à côté de l'ombre d'une rivière et dans la pénombre d'une lune noire. À quelques distances de là, se trouve un palais que les investigateurs pourraient reconnaître comme étant celui des Han et qui pourrait correspondre à l'ombre d'un lieu appelé Luoyang. Le lieu semble habité, car on voit des ombres de personnes œuvrer.

Si les investigateurs pénètrent à l'intérieur, à la découverte des myriades de pièces (un véritable labyrinthe), ils pourront voir les souverains Hans figés pour l'éternité, et une armée de serviteurs pour les servir pour l'éternité, et d'autres choses bien étonnantes, comme des parchemins révélant des secrets de l'Empire du Milieu ou des Ombres. Et aussi et surtout, la grande salle de réception de l'Empereur Wudi. Là, ce dernier contemple une danseuse, qui est celle que l'Empereur a toujours aimé dans sa vie passée, et qui ressemble étrangement à Dame Heou Yang. Aux murs se trouvent des ombres de fresque, et parmi elles on peut remarquer quatre emplacements vides et la toile de l'Impératrice Lü aux tigres.

Les investigateurs devront trouver le courage de s'adresser à un Empereur du passé et/ou à sa courtisane. Selon les mots prononcés, ils obtiendront ou pas une réponse. L'Empereur Wudi protège la toile d'un grand maléfice représenté par l'Impératrice aux cinq visages, empêchant ainsi son retour ou celui du Premier Empereur. Si les investigateurs sont convaincants, qu'ils œuvrent pour le bien des Empires, alors ils pourront récupérer la toile, et promettre de la détruire s'ils le peuvent.

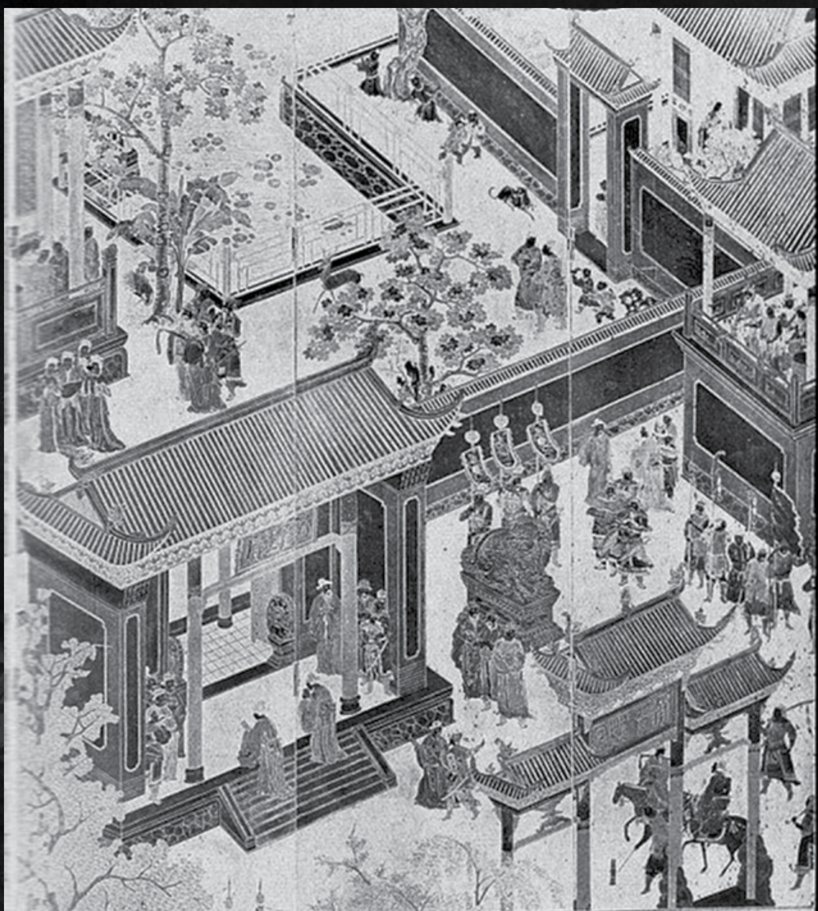
Là, les investigateurs auront deux solutions :

- soit retourner à l'ombre de la rivière pour repasser dans l'Empire du Milieu (mais ils seront attaqués avant par les séides de Lü qui chercheront à récupérer la toile) et brûler la toile, ce qui anéantira définitivement les projets d'An Lushan.
- soit aller à la tombe du Premier Empereur, et dans ce dernier cas, ils pourront avoir pour guide des goules ou y aller plus rapidement en faisant appel aux services de l'ermite, qui est présent parmi les conseillers de l'Empereur. Il leur sera donné une amulette sombre qui leur permettra d'ouvrir la tombe de Qin. Avec son assistance, ils pourront être emportés jusqu'au lieu grâce à ses serviteurs ailés, des Maigres Bêtes de la Nuit. Ils pourront être accompagnés par des soldats du palais, ce qui leur sera précieux lors de la scène finale.

Le tumulus sombre

Après avoir été guidés par des goules ou déposés par des Maigres Bêtes de la Nuit, les investigateurs découvrent, habilement dissimulée par l'ombre de la végétation, la tombe de Qin. Tout autour du tumulus, se trouve un véritable dédale de fosses, de galeries et de salles secrètes piégées, qui ont été créées par les architectes Qin. Toutes les issues sont piégées et gardées, et en premier lieu l'entrée principale habilement dissimulée dans la végétation et en partie enterrée (et qui peut être ouverte grâce à l'amulette de l'ermite), mais peu d'entre elles conduisent réellement au tumulus.

À l'intérieur se trouve l'armée immense de Qin, divisée en 11 bataillons principaux (dont deux d'archers). L'armée est principalement composée de fantassins (arbalétriers, archers), de cavaliers, de quadriges, et comporte plus de 7 000 soldats. Certains ont toujours leurs armes, la plupart en bronze, quelques-unes en fer (épées, flèches, arbalètes - d'une portée de 200 mètres - lances). Les armures, quant à elles, ne sont pas réelles mais sculptées avec force détails. Les galeries sont solide-





ment construites : les murs sont en terre battue, des colonnes de bois soutiennent le plafond (aussi en bois), le sol légèrement convexe est en brique. A priori, les statues de soldats ne sont que ça : des statues.

Dans le labyrinthe du tumulus il y a de nombreux pièges (des arbalètes qui se déclenchent automatiquement, des trappes avec des pieux, de l'huile versée dans un couloir, des volées de flèche, de l'eau stagnante et malodorante, etc.). Au moment où vous le jugerez utile, les investigateurs arrivent dans la chambre du sommeil, où repose l'ombre du corps de Qin.

Une centaine d'adorateurs sont présents tout autour d'un lit. Parmi eux se trouve Jing Ke. An Lushan officie, assisté par l'ombre de l'Impératrice Lü et son fils An Qingxu. Sur le lit, est agenouillé Jing Kuang, qui est drogué et qui ne va pas tarder à être possédé par l'esprit du Premier Empereur. Sur la centaine d'adorateurs, la plupart sont inoffensifs. Une vingtaine d'entre eux sont par contre de bons soldats (les soldats Han peuvent s'en charger s'ils sont là).

Les toiles sont accrochées au mur. Les yeux de Lü sur les toiles sont fixés sur Qin, ce qui semble lui prêter force et vigueur (jet de *Psychologie*). On voit également que le paysage des toiles a quelque peu changé. Lü fait désormais partie du fond. Tous représentent Qin dans sa force vitale.

- La toile des canards : la progression de Qin sur la montagne sacrée Tai
- La toile des oies : l'exécution des lettrés et la destruction des livres
- La toile des aigles : Qin avec une jeune fille (en fait sa petite fille, Lü elle-même)
- La toile des lions : l'exécution via une arbalète d'un poisson géant
- La toile des tigres : la recherche des îles de l'immortalité (peut-être entre les mains des investigateurs, qui par leur présence assurent peut-être le succès de la cérémonie).

Les adversaires

- Jing Kuang est plongé dans une profonde transe. L'invocation n'est pas terminée. Cependant, son corps est protégé par une aura magique et est intouchable.
- An Lushan, puissant sorcier de son état, est également intouchable.
- An Qingxu, puissant guerrier, est lui tout à fait mortel, comme les soldats.
- Lü est un fantôme : elle protège d'abord Jing Kuang, et si la situation est désespérée, elle attaquera avec des sortilèges. Elle est également intouchable. Elle ne peut se matérialiser car elle ne détient probablement pas la toile des tigres.



An Lushan et Lü

Caractéristiques

APP	70
CON	80
DEX	70
FOR	80
TAI	70
ÉDU	90
INT	95
POU	80

Valeurs dérivées
Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de Vie : 15
Santé Mentale : 0

Compétences

Discrétion	70 %
Esquive	50 %
Mythe de Cthulhu	60 %
Se Cacher	50 %

Langues

Chinois	65 %

Combat
- Épée 55 %
  Dégâts 1D6+1D4

Sortilèges
Au choix, mais en particulier Atrophie d'un membre, Déflagration mentale, Domination, Flétrissement.

Les soldats

Caractéristiques

APP	--
CON	65
DEX	70
FOR	60
TAI	60
ÉDU	45
INT	60
POU	45

Valeurs dérivées
Impact : 0
Carrure : 0
Points de Vie : 13
Santé Mentale : 45

Compétences

Discrétion	45 %
Esquive	50 %
Se Cacher	50 %
Vigilance	50 %

Langues

Chinois	45 %

Combat

• Poignard	45 %
Dégâts 1D4	



En fait, la seule manière de pouvoir vaincre est bien évidemment de mettre le feu aux toiles, ce que voudront empêcher par-dessus tout An Lushan et Lü. Ceci effectué, il ne restera plus aux investigateurs qu'à quitter l'Empire des Ténèbres et se réveiller auprès de l'ermite. Si les investigateurs sont défaits, alors An Lushan sera parvenu à ses fins, et pourra se lancer à l'attaque de l'Empire du Milieu.

Final

Han-Yuan, sous le règne de Houei-tsong (dynastie Song), année 1101

Wang Yang Ming réapparaît sur scène, commentant l'acte venant de se terminer.

« Honorable Fils du Ciel, la pièce que nous avons eu l'honneur de jouer a été extraite des mémoires du juge Dou Xi, un livre que nous venons de retrouver.

Nos héros ont enfin découvert la tombe du Premier Empereur dans un univers fait d'ombres, et affronté les nombreux pièges, pour arriver finalement à la chambre du Sommeil, où ils ont bataillé pour mettre fin aux rêves de gloire et de domination d'An Lushan et ses complices.

Que conclure de cette pièce ? Des événements incroyables et sûrement largement inventés pour la plupart, si l'on excepte la visite de nos héros à notre époque, à moins qu'il ne s'agisse de troublions désirant réellement perturber le bon déroulement de cette pièce.

L'auteur du manuscrit nous révèle d'autres événements extravagants, qui devrait plaire à votre Majesté. Toutefois, nous espérons que lors de la présentation éventuelle de ces récits, nos héros n'auront pas la mauvaise idée de nous faire un petit bonjour. »

« Il ne faut jamais faire de prophéties, surtout quand elles concernent le futur. »
Proverbe chinois

Ma Dong

29 ans, brigand

Caractéristiques

APP	80
CON	65
DEX	75
FOR	65
TAI	70
ÉDU	75
INT	85
POU	60

Valeurs dérivées
Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de vie : 13
Santé mentale : 60

Compétences

Discrétion	60 %
Écouter	50 %
Équitation	60 %
Esquiver	60 %
Estimation	45 %
Nager	40 %
Persuasion	40 %
Premiers soins	45 %
Religion (taoïsme, confucianisme)	40 %
Survie	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Chinois	75 %

Combat

• Bâton Dégâts 1D6	50 %
• Épée Dégâts 1D8	60 %

Description

Description physique : Bon vivant, loyal et bagarreur.

Personnes importantes : Le juge Dou Xi.

Traits distinctifs : Sa détermination.

Notes

Entré au service d'un magistrat local corrompu, Ma Dong a administré une correction à ce dernier. Pour éviter de se faire prendre, il est devenu chevalier des vertes forêts, rançonnant les notables. Un jour, il se fit rosser par le juge Dou Xi qui ne le dénonça point aux autorités mais le prît à son service en tant que lieutenant. Depuis, il ne supporte pas que l'on se moque de la loi, même s'il a tendance à fermer les yeux sur certains trafics. Il n'aime pas trop les règles d'étiquette. Par contre, il est toujours prêt à corriger ceux ou celles qui manquent de respect à son excellence. Il apprécie de passer du bon temps dans les auberges de la ville lorsqu'il n'est pas en fonction et il entraîne souvent avec lui Li Quan.

Ses liens avec les autres investigateurs

Ma Dong est au service du juge en tant que lieutenant. Ce dernier est un homme compétent, droit et strict qui fut par le passé secrétaire aux archives impériales à la capitale. Son épouse est Jen Lan Ding, une femme gracieuse et élégante, fille du préfet du district voisin. Elle assiste son mari dans ses fonctions. Il connaît bien Li Quan car ce dernier a la charge de contrôleur des décès du district et c'est l'autre lieutenant du juge. Il fut par le passé marchand itinérant. Meng De est établi au monastère du Nuage Matinal depuis un an. C'est un homme un peu trop calme mais amical. Il passe beaucoup de temps en compagnie de Yi Pei, le capitaine du fort, un homme dynamique, fier et jovial.

Dou Xi

38 ans, juge

Caractéristiques

APP	70
CON	60
DEX	50
FOR	55
TAI	65
ÉDU	95
INT	90
POU	65

Valeurs dérivées
Impact : 0
Carrure : 0
Points de vie : 12
Santé mentale : 65

Compétences

Bibliothèque	60 %
Calligraphie	70 %
Droit	70 %
Écouter	45 %
Éloquence	40 %
Esquiver	25 %
Géographie	50 %
Histoire	60 %
Médecine	30 %
Persuasion	40 %
Occultisme	40 %
Religion (taoïsme, confucianisme, bouddhisme)	50 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Chinois	90 %

Combat

• Bâton Dégâts 1D6	35 %

Description

Description physique : Regard calme et scrutateur.

Personnes importantes : Jen Lan Ding, votre épouse depuis dix ans.

Traits distinctifs : Droit, autoritaire, honnête, apprécie de discuter philosophie et histoire.

Notes

Dou Xi, suivant les traces d'un illustre prédécesseur, le juge Ti, a passé en 798 avec succès ses examens provinciaux dans la province de Chan-si. Il suit à la lettre les vertus édictées par Confucius : humanité, droiture, pratique des rites, sagesse et sincérité. Après avoir été secrétaire aux archives impériales, Dou Xi a été nommé magistrat du district de Pei Tchou. Ses attributions sont considérables : il récolte les impôts, rend la justice, veille à l'ordre public, effectue les cérémonies officielles à caractère religieux, reçoit les instructions de ses supérieurs et se trouve obligé de les exécuter. C'est auprès de lui que sont déposées les plaintes, les dénonciations, les contestations relatives à la vie locale. Il a à sa disposition un personnel nombreux, à la fois civil (conseillers, secrétaires, copistes, archivistes, huissiers), et militaire (garde, forces de police, sbires, gardien de prison). En temps de paix, le magistrat civil a le pas sur son équivalent militaire. Toutefois, en des temps troublés tel que l'Empire vient de connaître suite à la révolte d'An Lushan, le rapport entre les deux autorités peut s'inverser.

Ses liens avec les autres investigateurs

Votre épouse est Jen Lan Ding, une femme gracieuse et élégante, fille du préfet du district voisin. Elle vous assiste dans vos fonctions. Vos deux lieutenants sont Ma Dong, un ancien chevalier des vertes forêts (un brigand qui a tenté de vous rançonner un jour) et Li Quan, qui a la charge de contrôleur des décès du district. Il fut par le passé marchand itinérant. Meng De est établi au monastère du Nuage Matinal depuis un an. C'est un homme calme mais amical. Il passe beaucoup de temps en compagnie de Yi Pei, le capitaine du fort, un homme dynamique, fier et jovial.

Li Quan

37 ans, contrôleur des décès

Caractéristiques

APP	60
CON	80
DEX	85
FOR	75
TAI	70
ÉDU	70
INT	65
POU	70

Valeurs dérivées
Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de vie : 14
Santé mentale : 70

Compétences

Baratin	40 %
Conduite attelage	40 %
Crédit	40 %
Discrétion	60 %
Droit	35 %
Écouter	45 %
Esquiver	60 %
Estimation	65 %
Géographie	40 %
Nager	35 %
Orientation	50 %
Religion (confucianisme)	40 %
Sauter	40 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Chinois	65 %

Combat

• Épée	35 %
Dégâts 1D8	

Description

Description physique : grand, cheveux longs, regard inquiétant.

Personnes importantes : Le juge Dou Xi.

Traits distinctifs : Volontaire, honnête mais accablé. Il essaye de reprendre le goût à la vie, en se laissant parfois entraîner par Ma Dong dans des lieux peu fréquentables.

Notes

Il y a peu, Li Quan était encore un bourreau chargé des peines capitales à Chang'an. C'était le meilleur, on recourrait à ses services officiellement pour exécuter les condamnés à mort sans rémission de peine, et plus souvent officieusement et donc illégalement pour se débarrasser de personnes gênantes. Peu à peu, il en est venu à détester son métier. Il est devenu marchand itinérant et, à l'invitation du juge Dou Xi, contrôleur des décès du district de Pei Tchou.

Ses liens avec les autres investigateurs

Li Quan est au service du juge en tant que lieutenant. Ce dernier est un homme compétent, droit et strict qui fut par le passé secrétaire aux archives impériales à la capitale. Son épouse est Jen Lan Ding, une femme gracieuse et élégante, fille du préfet du district voisin. Elle assiste son mari dans ses fonctions. Il connaît bien Ma Dong, l'autre lieutenant du juge, un ancien chevalier des vertes forêts (un brigand qui a tenté de rançonner le juge un jour). Meng De est établi au monastère du Nuage Matinal depuis un an. C'est un homme calme mais amical. Il passe beaucoup de temps en compagnie de Yi Pei, le capitaine du fort, un homme dynamique, fier et jovial.

Meng De

38 ans, moine

Caractéristiques

APP	60
CON	60
DEX	60
FOR	60
TAI	70
ÉDU	90
INT	80
POU	70

Valeurs dérivées
Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de vie : 13
Santé mentale : 70

Compétences

Bibliothèque	70 %
Calligraphie	60 %
Comptabilité	30 %
Discrétion	30 %
Écouter	35 %
Esquiver	30 %
Histoire	50 %
Méditation	65 %
Occultisme	20 %
Premiers soins	55 %
Religion (taoïsme, confucianisme, bouddhisme)	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Chinois	80 %

Combat

• Bâton	55 %
Dégâts 1D6	

Description

Description physique : cheveux rasés courts, une tunique et des vêtements simples de moine.

Personnes importantes : Le capitaine du fort Yi Pei, le juge Dou Xi.

Traits distinctifs : Calme, pieux, respectueux.

Notes

Meng De a mené une vie heureuse jusqu'à cette nuit fatale du 15ème jour de l'an 789 de l'ère T'ang, où furent assassinés son père, sa jeune épouse et sa fille. L'assassin, malgré les efforts du magistrat local, ne put jamais être retrouvé. Certains évoquèrent l'influence d'une société secrète ou, plus invraisemblable encore, An Lushan le général félon revenu d'entre les morts. Par dépit, il vendit toutes les possessions de son père, et se rendit au monastère du mont Chao-Che, dans la province de Ho-Nan (Shaolin). Il y apprît les vertus de la méditation, le culte des ancêtres, l'art de la défense et de l'attaque (kung-fu). Il y resta une dizaine d'années, avant de subir ses trois épreuves d'aptitude à la vie hors du monastère. Ces épreuves furent un succès, et comme tout moine confirmé il reçut l'honneur des tatouages (un dragon). Depuis un an il vit à Pei Tchou, une cité côtière, et il a tout naturellement élu résidence au monastère du Nuage Matinal.

Ses liens avec les autres investigateurs

Le juge Dou Xi est un homme compétent, droit et strict qui fut par le passé secrétaire aux archives impériales à la capitale. Son épouse est Jen Lan Ding, une femme gracieuse et élégante, fille du préfet du district voisin. Elle assiste son mari dans ses fonctions. Ils sont assistés par deux lieutenants, Ma Dong et Li Quan. Le premier est un ancien chevalier des vertes forêts (un brigand qui a tenté de rançonner le juge un jour), le second a la charge de contrôleur des décès du district. Enfin, Yi Pei, le capitaine du fort, est un homme dynamique, fier et jovial que Meng De voit régulièrement.

Jen Lan Ding

34 ans, épouse du juge

Caractéristiques

APP	90
CON	65
DEX	60
FOR	60
TAI	75
ÉDU	95
INT	75
POU	70

Valeurs dérivées

Impact : +1D4
Carrure :1
Points de vie : 14
Santé mentale : 70

Compétences

Arts (musique)	30 %
Bibliothèque	30 %
Calligraphie	70 %
Droit	70 %
Discrétion	60 %
Éloquence	45 %
Écouter	45 %
Esquiver	25 %
Estimation	35 %
Géographie	40 %
Nager	50 %
Orientation	30 %
Persuasion	65 %
Premiers Soins	45 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Chinois	75 %

Combat

• Bâton Dégâts 1D6	25 %

Description

Description physique : Regard calme et scrutateur.

Personnes importantes : Dou Xi, votre époux depuis dix ans.

Traits distinctifs : amoureuse, manipulatrice, digne.

Notes

Fille du sous préfet du district voisin de celui de Pei Tchou, Elle a été fiancée à 8 ans à Dou Xi, dans le cadre du rapprochement entre les deux familles. Gracieuse et élégante, elle est très érudite. Comme passe-temps, elle apprécie d'élever des carpes colorées. Mais elle passe la plus grande partie de mon temps à satisfaire son époux, que ce soit dans le cadre de son mariage ou dans les affaires du Yamen. Elle est une courtisane accomplie. Il n'est pas rare qu'elle apparaisse dans des réceptions officielles, et qu'elle organise sorties, réunions, réceptions. Elle est devenue par la force des choses une habile manipulatrice.

Ses liens avec les autres investigateurs

Le juge Dou Xi est un homme compétent, droit et strict qui fut par le passé secrétaire aux archives impériales à la capitale. Il est assisté par son épouse et par deux lieutenants, Ma Dong et Li Quan. Le premier est un ancien chevalier des vertes forêts (un brigand qui a tenté de rançonner le juge un jour), le second a la charge de contrôleur des décès du district. Enfin, Yi Pei, le capitaine du fort, est un homme dynamique, fier et jovial que Meng De voit régulièrement. Il fut par le passé marchand itinérant. Meng De est établi au monastère du Nuage Matinal depuis un an. C'est un homme calme mais amical. Il passe beaucoup de temps en compagnie de Yi Pei, le capitaine du fort, un homme dynamique, fier et jovial.

Yi Pei

34 ans, capitaine du fort de Pei Tchou

Caractéristiques

APP	60
CON	70
DEX	65
FOR	85
TAI	75
ÉDU	80
INT	90
POU	65

Valeurs dérivées

Impact : +1D6
Carrure : 2
Points de vie : 14
Santé mentale : 65

Compétences

Baratin	25 %
Conduite attelage	70 %
Écouter	45 %
Équitation	70 %
Esquiver	75 %
Géographie	45 %
Nager	70 %
Orientation	60 %
Religion (taoïsme)	30 %
Survie	60 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Chinois	90 %

Combat

• Épée Dégâts 1D6	75 %
• Arc et flèches Dégâts 1D6	55 %

Description

Description physique : Bel homme dans son uniforme.
Personnes importantes : Dou Xi.
Traits distinctifs : martial, droit, bon vivant (c'est fou le nombre de petites auberges qui valent le détour en ville).

Notes

Chevalier des vertes forêts à la tête d'une bande de ruffians (attaquant les caravanes), son seul tort fut d'être capturé par l'armée des T'ang. Là, on lui proposa de choisir entre la mort par décapitation ou la vie, à condition d'incorporer l'armée. Il choisit la seconde option, tout comme la majeure partie de ses anciens subordonnés. On l'affecta d'abord à la protection des caravanes (comme quoi le destin peut paraître ironique), et enfin en tant que capitaine au fort de Pei Tchou. Il commande à une centaine d'hommes, il est chargé de maintenir l'ordre dans le district. Il travaille avec le juge civil du district, Dou Xi. En temps de paix, le magistrat civil a le pas sur son équivalent militaire. Toutefois, en des temps troublés tel que l'Empire vient de connaître suite à la révolte d'An Lushan, le rapport entre les deux autorités peut s'inverser. Actuellement, c'est l'égalité parfaite.

Ses liens avec les autres investigateurs

Le juge Dou Xi est un homme compétent, droit et strict qui fut par le passé secrétaire aux archives impériales à la capitale. Son épouse est Jen Lan Ding, une femme gracieuse et élégante, fille du préfet du district voisin. Elle assiste son mari dans ses fonctions. Ils sont assistés par deux lieutenants, Ma Dong et Li Quan. Le premier est un ancien chevalier des vertes forêts (un brigand qui a tenté de rançonner le juge un jour), le second a la charge de contrôleur des décès du district. Meng De est établi au monastère du Nuage Matinal depuis un an. C'est un homme calme mais amical. Il passe beaucoup de temps en compagnie de Yi Pei, le capitaine du fort, un homme dynamique, fier et jovial.

M

Par Philippe Auribeau

Fiche technique

Investigation	4/5
Action	2/5
Exploration	3/5
Interaction	5/5
Mythe	3/5

Style de jeu : Horreur lovecraftienne

Difficulté : Éprouvé

Durée : 8-12 heures

Nb de joueurs : 3-6

Type de personnages : enquêteurs, artistes

Époque : 1933

À l'affiche

Fritz Lang : le réalisateur de films allemand est arrivé sur le sol américain il y a peu pour présenter son chef d'œuvre : *M le Maudit*. Sa première création parlante a été générée par une compromission auprès d'une entité de cauchemar de l'Empire des Ombres, le Mâcheur de Mots.

Le Mâcheur de Mots : cette entité horrible régnait autrefois sur la création artistique de l'Empire des Ombres. À présent prisonnier d'une contrée de silence, il tente par le biais de Fritz Lang de corrompre le Monde réel et de regagner un peu de liberté.

En quelques mots

New York, 1933. Les investigateurs sont amenés à s'intéresser à des disparitions d'enfants très inquiétantes. Ils réalisent progressivement que des gamins du même quartier s'évanouissent purement et simplement dans les ombres de la ville et que ces enlèvements sont étroitement liées à la projection du film de Fritz Lang *M le Maudit*. Remontant à la génèse de la création du film, les investigateurs découvrent la source du mal qui imprègne le film et visitent le sinistre Creuset des Ombres, un temple de la sombre création situé dans le mystérieux Empire des Ombres.

Implication des investigateurs

Plusieurs amorces peuvent être envisagées pour amener les investigateurs dans l'histoire :

- Les investigateurs sont des enquêteurs professionnels et sont concernés par l'enquête sur la disparition d'enfant initiale. Ils peuvent opérer de manière officielle (Police, Bureau of Investigation) ou officieuse (détective privé engagé par la famille de l'enfant disparu).
- L'un des investigateurs est étroitement lié à la victime, qui peut par exemple être son fils ou sa jeune sœur, voire une parente éloignée. Le lien doit être suffisament fort pour justifier cette implication dans l'histoire.
- Les investigateurs peuvent être simplement curieux de nature et s'intéresser à ces évènements étranges.

Enjeux et récompenses

- Comprendre la situation, mettre fin à la série de disparitions d'enfants et ramener ceux qui ont été emmenés dans les Ombres.
- Traquer et neutraliser la créature responsable de ces disparitions, une entité des Ombres connue sous le nom de Mâcheur de Mots.
- Prendre une décision concernant la créature répondant au nom de Maître des Écheveaux. Liée à Yog-Sothoth, elle constitue une entité paradoxale, avec laquelle les investigateurs devront frayer pour arriver à leurs fins. Jusqu'à quel point ?

Où les investigateurs apprennent que les ombres que l'on admire à l'écran sont parfois malveillantes.

Ambiance

Le premier acte se déroule dans une atmosphère de polar urbain, avec un surplus de lumières blafardes et d'ombres omniprésentes. L'enquête est longue, fastidieuse, et amène dans des ruelles de plus en plus sombres, à la recherche du mystérieux Scribe Errant.

Le deuxième acte se déroule dans un recoin méconnu et interdit de l'Empire des Ombres, connu sous le nom de Creuset. Ce temple de la création, à la fois fascinant et répugnant, donne l'occasion aux investigateurs de rencontrer certains des plus grands talents artistiques de l'histoire de l'art fantastique. Jusqu'à faire face à la silhouette dérangeante du Maître des Écheveaux. C'est une atmosphère onirique et sombre qui attend les investigateurs, où la lumière des créations se mêle à l'ombre menaçante.

Enfin, le final conduira les investigateurs en des terres abyssales où, de sa prison silencieuse, le Mâcheur de Mots, une entité cauchemardesque, s'échine à s'immiscer dans le monde réel. Nous sommes là dans une horreur sans compromis, ténébreuse et violente.

Conseil au gardien

Le gardien pourra trouver des éléments complémentaires sur la ville de New York dans le supplément Les Secrets de New York, bien que cela ne soit en rien obligatoire.

Un peu d'Histoire

La création artistique, de tout temps, s'est considérablement inspirée des craintes et terreurs humaines. Bien souvent, ces terreurs prennent pour écrin l'obscurité et les ombres, symboles de ce que l'on ignore et qui nous guette, tapies, prêtes à nous prendre pour cible. Au cours de l'histoire humaine, les œuvres faisant la part belle aux ténèbres et à leurs sinistres augures furent légion, sans que leur origine ne soit


Maxime Chattam - Copyright Jean-François Robert

attribuée à quoi que soit d'étranger à la psyché et au talent des artistes. La réalité est toute autre.

Dans les ombres se cachent les ombres

Les œuvres les plus marquantes en matière d'inspiration, de mal-être et d'horreur, qu'elles consistent en des peintures, films ou écrits, sont celles dont l'essence même, le germe créatif, a été imprégné de la substance même de la terreur au sein d'une contrée ignorée de la plupart : l'Empire des Ombres. Au coeur de cette contrée onirique, où le bien-être s'évanouit aussi rapidement que la lumière, se trouve l'essence de l'horreur née de l'obscur. Certaines personnes parviennent à pénétrer l'Empire des Ombres et à y infuser dans leurs œuvres des fragments d'horreur pure : l'ombre essentielle. Leurs créations deviennent alors légendaires pour l'effet qu'elles produisent : *Le Cri* de Munch, les écrits de Lovecraft, le *Nosferatu* de Murnau, le *Macbeth* de Shakespeare sont des exemples parmi tant d'autres d'œuvres créées sous l'influence des Ombres.
Au fil des siècles, et grâce à la facilitation des moyens de diffusion et de communication, la réputation de ces œuvres se fit grandissante, et par leur biais l'influence des Ombres augmenta dans la monde réel.

Au début du XXIe siècle, l'importance des œuvres marquées par les Ombres est telle que ces dernières parviennent à déferler sur le monde réel.
Au milieu du XXIe siècle, les Ombres ont pris le contrôle d'un monde plongé dans une nuit éternelle. L'humanité survit à peine, en proie à une terreur incontrôlable. Seuls subsistent quelques fous, errant sans but en poussant des hurlements d'effroi dont se gorgent les Ombres.
L'homme disparaît alors de la surface de la terre. La Terre disparaît dans la noirceur du Cosmos.
Mais cette histoire-là, aucun d'entre nous ne la connaitra jamais. La raison tient en un nom : Maxime Chattam.

Maxime Chattam et Yog-Sothoth

Au début du XXIe siècle, Maxime Chattam est un auteur de romans fantastiques en vogue. Ses écrits sont réputés pour faire naître une sensation d'horreur psychologique indiscible dont on peine à se débarasser. Passionné de fantastique depuis son jeune âge, Maxime a étudié de près les écrits de H.P Lovecraft, écrivain américain considéré par beaucoup comme le maître du fantastique. Au fil de ses études, le jeune homme développa des connaissances en sciences occultes et parvint à déceler au sein des textes des indications permettant d'accéder à un endroit considéré par les occultistes comme un mythe, à l'instar de Mu ou de l'Atlantide : l'Empire des Ombres.
Riche de cet enseignement particulier, le jeune auteur parvint à rejoindre l'Empire et y cotoya certains de ses glorieux ainés, dont son modèle, Lovecraft, qui le gratifia d'un enseignement lui permettant de réaliser ce qui semblait impossible : infuser une partie de l'horreur brute contenue dans l'Empire des Ombres au sein de ses œuvres.
Le succès fut retentissant, et la carrière de Maxime se mua en triomphe absolu. Toutefois, tandis que sa maîtrise des Ombres croissait, son appréhension des conséquences de leur utilisation dans le monde réel lui apparut comme une évidence : l'exploitation intensive, depuis des siècles, des Ombres pour instiller la peur dans l'art avait ouvert des milliers de points de passage entre les deux univers. Les Ombres, progressivement, glissaient vers le monde terrestre et l'obscurcis-

Maxime Chattam : jeune écrivain du XXIe siècle, féru d'occultisme, il a vu les Ombres déborder depuis les créations artistiques jusqu'à pervertir le monde sans espoir de sauvegarde. Il s'est engagé auprès du dieu Yog-Sothoth pour remonter aux sources de l'Empire des Ombres, vaincre le Mâcheur de Mots et régner de façon despotique sur la création ombreuse, de tous temps et pour l'éternité. Il a pris les traits du Maître des Écheveaux, afin de sauver l'univers de l'emprise des Ombres. Ironie du sort, sa forme actuelle, celle des années 2000, arpente encore les terres des Ombres sous le regard ambivalent du Maître des Écheveaux.

Le Maître des Écheveaux : cette entité des Ombres règne au centre de son temple de la sombre création, le Creuset. Son corps distordu et desséché exsude la substantifique essence de l'horreur pour en imprégner les œuvres artistique, tout en s'assurant que les Ombres ne puissent les utiliser à leurs fins pour pervertir le monde réel. Hors du temps, il règne sur le passé, le présent et le futur.

Le Scribe Errant : cette étrange apparition est le messager et guide que le Maître des Écheveaux envoie dans le monde réel pour y semer des éléments permettant aux esprits les plus brillants d'accéder au Creuset des Ombres. Il est d'ailleurs le seul moyen d'y parvenir.

saient toujours plus sévèrement. Une chape grisâtre entourait déjà le globe, atténuant la lumière de l'astre solaire. Le jeune écrivain comprit alors que lui-même et ses semblables avaient ouvert les portes de la destruction du monde. Son esprit vacilla largement mais il conserva suffisament de lucidité pour se mettre en quête d'une solution susceptible de sauver la planète qui l'avait vu naître.
Après des années de recherche frénétique, il parvint enfin à mettre la main sur un ouvrage occulte dont l'existence avait été mentionnée dans les écrits de Lovecraft : le *Necronomicon*. Le lecture du grimoire amena l'esprit du jeune homme au bord de la folie mais il parvint à trouver la réponse à ses souhaits : le Dieu extérieur Yog-Sothoth, maître du temps et des dimensions.
Maxime sacrifia son âme au dieu qui s'en reput voracement, ne laissant derrière lui qu'une ombre distordue. En échange de ce pacte impie, le Dieu mit en œuvre ses pouvoirs pour amener cette ombre de l'écrivain aux sources de l'Empire des Ombres, au temps de la première création, à la naissance de la terreur. En ces temps immémoriaux régnait l'entité supérieure que l'on désigne dans certains écrits comme le Mâcheur de Mots. Celui-ci était d'évidence le responsable de l'afflux d'ombres dans la création teintée d'ombre, qu'il encourageait, se nourrissant des hurlements indistincts que fait naître la confrontation à la terreur. L'ombre de Maxime, avec l'aide du Dieu Yog-Sothoth, parvint à emprisonner le Mâcheur. La frêle apparition de ce qui avait été un jeune homme devint la créature connue sous le nom de Maître des Écheveaux, et établit un lieu dévolu à la création liée aux ombres, le Creuset. Dans ce lieu étrange et presque inaccessible naitraient des créations majestueuses mais épurées par le Maître de l'essence ombreuse responsable des destructions à venir.
Les œuvres virent le jour, mais leur effet psychologique fut atténué. Le monde avait été sauvé par un jeune homme qui vivrait pour l'éternité la plus effroyable des malédictions.

Fritz Lang et le Mâcheur de Mots

L'Histoire prit un tour inattendu au début des années 30. Fritz Lang, réalisateur réputé pour des chef d'œuvres tels que les *Trois Lumières* ou le *Docteur Mabuse*, avait, après avoir séjourné en Orient, trouvé la route du Creuset et puisé dans les Ombres des éléments de terreur qu'il inséra subtilement dans ses créations. Toujours sous l'étroit contrôle du Maître des Écheveaux. Cette tutelle, depuis longtemps, pesait sur le réalisateur, qui se sentait oppressé et empêché dans ses élans créatifs. Sa sensibilité extrême lui faisait ressentir, lors de ses visites dans l'Empire des Ombres, quelles possibilités étaient réellement accessibles. Tandis qu'il préparait son premier film parlant, Lang sentit monter la peur de déplaire au public au moment d'aborder ce changement majeur dans la technique cinématographique. Désireux de mettre tous les atouts de son côté, il décida alors de s'affranchir du contrôle du Maître des Écheveaux et de jouir d'une inspiration sans filtre. Sur les conseils d'un occupant du temple, favori du Maître, le Prince du Creuset, il apprit finalement l'existence du Mâcheur de Mots et le lieu où il avait été emprisonné.
C'est ainsi qu'il rencontra, cloîtré dans une sombre terre de silence, l'entité réduite à l'impuissance depuis des siècles.
Cette créature, reléguée dans un univers de solitude par le Maître des Écheveaux, vit là la possibilité de redorer son blason et de pénétrer le monde réel par le biais des Ombres. Une alliance impie entre la créature et le réalisateur vit ainsi le jour. Lang apprit dans les murmures étouffés du Mâcheur comment le Maître des Écheveaux était apparu dans le monde des Ombres, et prit connaissance de l'histoire de Maxime, le jeune écrivain maudit.
Ainsi naquit le script du film *M*. Le film fut présenté sur les écrans en 1931 en Allemagne, puis en 1932 en France. Dans ce pays, celui dont le jeune Maxime était originaire, Lang insista pour que le titre original soit modifié pour devenir *M le Maudit*.
Le film fut un chef d'œuvre au succès retentissant. Il fut également un point d'ouverture sur le monde réel



Fritz Lang, à droite, sur le tournage de La Femme sur la Lune *(1929)*

L'Horreur

L'Horreur est d'abord un sentiment complexe, qui dépasse la peur ou même la terreur. Elle peut être un véritable kaléïdoscope d'émotions, allant du dégoût à la répulsion, en passant par l'effroi, le chagrin, ou même une certaine forme de plaisir morbide et de curiosité malsaine. La mort de *Roméo et Juliette* (Shakespeare) chagrine et révolte, tandis que le clown de *Ça* (Stephen King) terrorise et dégoûte. Elle prend des formes à la fois psychologiques (traumatisme, douleur, phobie) et physiques (frisson, contraction, voire prostration). L'horreur naît lorsqu'une rupture se forme dans le cheminement naturel de la vie. Elle est donc d'abord quelque chose qui se brise : la mort, la perte, sont à la source de l'horreur. Perdre un être cher, une innocence, perdre la vie, perdre le contrôle, perdre sa dignité provoque les émotions les plus profondes. Même la menace d'une perte, comme un danger immédiat, est source d'horreur.

Le terme « horreur » peut également désigner l'objet même de l'émotion suscitée : la chose horrible, horrifique, est une horreur elle-même. Comme si l'objet et le sujet de l'horreur se confondaient. Comme si celui qui ressent l'horreur entrait en cohérence, en harmonie intense avec ce qui provoque son effroi. L'horreur peut alors être laideur, hideur.

Enfin, l'horreur se rapporte à divers genres littéraires et cinématographiques, et elle devient alors un art, celui de bouleverser son public. Lorsqu'elle est créative, elle a plusieurs utilités : elle condamne les transgressions profondes aux normes sociales (meurtre, infanticide, fratricide, inceste, suicide, douleurs physiques, sacrifices), et joue le rôle de catharsis. C'est à dire que le lecteur ou le spectateur se « purifie » (éthymologie du mot), qu'il s'agisse pour Aristote de se libérer des passions nocives ou pour Freud de libérer la parole. L'horreur, c'est donc dire l'indicible pour le rendre moins menaçant. Lorsqu'Œdipe se crève les yeux face au public, tandis qu'il vient de comprendre qu'il a assassiné sa mère et tué son père, la tragédie verbalise l'horreur de l'inceste et de l'auto-mutilation, et projette ainsi les terreurs profondes, conscientes ou inconscientes, des spectateurs dans la réalité. Ce sont d'ailleurs souvent nos propres faiblesses, nos propres pulsions qui nous terrifient le plus, et Freud avait compris que si la tragédie d'Œdipe touche si profondément, c'est qu'elle rappelle nos désirs les plus inavouables. Ceux que nous avons le plus besoin d'expurger en condamnant les autres pour les avoir véritablement commis.

Ainsi, l'horreur en tant qu'art est une façon d'exprimer dans l'imaginaire ce que les humains redoutent le plus. Si l'horreur prend forme dans la réalité, si elle s'incarne véritablement, alors les dégâts psychologiques sont irréversibles.

Le gardien pourra, s'il le souhaite, creuser ces diverses significations de l'horreur pour mettre en scène ce scénario. Par exemple, il pourra rechercher les ruptures, créer une perte irréparable chez les investigateurs ou utiliser les scènes comme catharsis. Cela devrait apporter profondeur et originalité à l'interprétation qu'il fera des scènes décrites ici.

Les éléments de cet encart pourront également être utilisés pour enrichir les dialogues que les investigateurs pourront avoir avec certains personnages-clés, tels le Maître des Écheveaux, le Mâcheur de Mots et le Prince du Creuset, voire Lovecraft lui-même (cf. page 39).

pour le Mâcheur de Mots par le biais de ses suivantes, les cinq Ombres du Gibet, qui sont les fantômes de ses cinq sens. Ces dernières, suivant en toute discrétion la trajectoire de l'acteur principal du film, Peter Lorre, commencèrent à faire disparaître dans les ombres des enfants mal inspirés de se promener seuls.

C'est là que les investigateurs font irruption dans cette tragique histoire.

Acte I : Disparitions dans les Ombres

Ce premier acte amène les investigateurs à enquêter sur la disparition d'un enfant pas si sage.

Une disparition inquiétante

Le scénario peut débuter de plusieurs manières en fonction des choix opérés par le gardien en amont du scénario.

Le point de départ sera la disparition d'un enfant lié à l'un des investigateurs, voire à plusieurs d'entre eux, par l'un des biais envisagés dans le chapitre d'introduction de ce scénario et développés ici.

La date et le lieu sont immuables : 4 avril 1933, soit 4 jours après la première représentation américaine du film *M le Maudit*.

Option 1 : Membre de la famille

L'enfant est lié à l'un des investigateurs par un lien familial. Il peut s'agir d'un cousin, neveu, voire fils (cette dernière possibilité demandera un peu de travail d'adaptation au gardien), mais ce lien justifiera que le personnage se lance dans l'enquête.

L'investigateur reçoit un appel à l'aide d'une personne de sa famille, indiquant la disparition de l'enfant.

Option 2 : Enquête officielle

L'un des investigateurs est un agent des forces de l'ordre et est amené à s'intéresser à la disparition de l'enfant en question. L'enquête débute alors suivant des schémas conventionnels.

Option 3 : Contact préalable du groupe

L'un des ressorts les plus efficaces est d'introduire lors d'un scénario préalable l'enfant en question. Celui-ci est connu pour sa débrouillardise et son naturel curieux, aussi pourra-t-il être crédible en informateur ou contact lors d'une enquête. Le gardien s'efforcera alors de le rendre sympathique aux yeux des investigateurs, voire que ces derniers aient vis-à-vis de l'enfant une dette morale.

De nombreux scénarios de *L'Appel de Cthulhu* se déroulent en partie à New York, et il devrait être aisé pour le gardien de ménager une rencontre.

Option 4 : Enquête officieuse

L'un des investigateurs (au moins) est un enquêteur privé ou détective amateur, qui reçoit la visite de la mère de l'enfant disparu. La police ne fait que peu de cas de la disparition d'un enfant des quartiers populaires et le mère inquiète fait appel aux personnages pour retrouver son enfant. Sa détresse devrait toucher les investigateurs.

Enquête

« J'écoutais, me dit Gilbert sur le trottoir ; je trouve idiot de ne pas écouter quand on en a l'occasion et qu'on s'intéresse à l'étude des caractères. Les gens sont toujours différents quand ils sont avec d'autres que vous ! »

L'Introuvable, Dashiell Hammett

Un enfant très remuant

L'enfant disparu se nomme James Rosey. Âgé de 12 ans, il vit à New York, dans le district populaire de Yorkville (York avenue et 79e rue), dans un quartier résidentiel aux grands immeubles gris accueillant la classe moyenne new-yorkaise. Ce quartier est réputé sans histoire, du moins pas plus que n'importe quel quartier de métropole. La mère de James, Emily Rosey, est une veuve d'une quarantaine d'années, au physique triste et au caractère pusillanime. Veuve depuis peu, elle a du mal à joindre les deux bouts et accuse les stigmates des difficultés financières. Elle a envoyé son fils se coucher à 21 heures, mais au moment de le réveiller le lendemain matin, il ne se trouvait pas dans son lit.

Selon Emily, son fils est un enfant sans histoire, dont elle ne s'occupe pas assez à son goût en raison de son emploi de secrétaire très prenant. Bon élève, il fréquente un club de sport (il est passionné de base-ball) et n'a pas à sa connaissance de fréquentation douteuse. Au dire de la veuve éplorée, son fils a tout de l'enfant de cœur. La réalité est différente.

Ce qui s'est passé le 2 avril 1933

Comme bien des soirs, James Rosey décida de sortir en cachette de chez lui pour se rendre au cinéma situé à quelques pâtés de maison de chez lui, le Bright Palace, à l'angle de la seconde avenue et de la 78e rue. Amené depuis quelques temps à fréquenter des gosses de rues du quartier, James bénéficie régulièrement de la combine d'un de ses compagnons qui sait comment pénétrer en douce dans le cinéma local et assister aux films gratuitement.



Le dernier film que James et ses camarades ont vu est le film de Fritz Lang intitulé *M le Maudit*. Sans le savoir, ils ont ainsi attiré l'attention des Ombres sur eux. Plusieurs de ses camarades disparurent ainsi dans l'ombre, saisis par les cinq Ombres du Gibet opérant pour le Mâcheur de Mots. Tandis que les gosses des rues, effrayés par cette vague de disparition, se cloîtraient dans leur refuge, James décida de retourner assister à une représentation du film, dont la vision lui avait fait un effet plus qu'étrange de peur mêlée de fascination. Mais cette initiative lui fut fatale : en passant dans une ruelle sombre afin de ne pas attirer l'attention, James fut attiré dans les ombres par une des Ombres du Gibet et disparut du monde réel.

L'appartement

La veuve et son fils habitent un appartement situé au troisième étage d'un immeuble modeste. Le logement consiste en une salle de séjour sans charme, une cuisine exiguë, deux chambres minuscules. Les commodités se trouvent sur le palier.

La chambre de James ne renferme que peu d'indices, mais des investigateurs méticuleux pourront déceler, entre les livres scolaires et les équipements de base-ball, quelques éléments pouvant les renseigner sur le caractère de l'enfant :

- Dissimulés dans une maquette de bateau ancienne, quelques paquets de cigarette enveloppés dans un tissu. Une boîte d'allumettes, aux armes du Red Strike, un pub local, se trouve également dans le paquet.
- La fenêtre à guillotine est fermée, mais un test ordinaire de ***Trouver***



Objet Caché permet de remarquer que le mécanisme a été abondament graissé, jusqu'à le rendre très silencieux. La mère n'est pas au courant de cet entretien et, en vérifiant sa propre fenêtre, les investigateurs entendront le grincement strident du mécanisme dans tout l'appartement.

- De vieux vêtements du jeune garçon et des chaussures manquent, mais son pyjama est enfoui en boule sous les draps.
- En ouvrant la fenêtre et en inspectant la façade, les investigateurs remarquent des traces évidentes de frottement et des marques de semelles sur des corniches, jusqu'à l'échelle d'évacuation d'urgence. Ces traces sont nombreuses et certaines datent de plusieurs semaines.

Conclusion : le jeune garçon, loin du fils modèle décrit par sa mère, est sur une pente dangereuse et a pris l'habitude de profiter de la fatigue de sa mère célibataire pour faire le mur (il a graissé les gonds afin de ne pas réveiller la maisonnée).

Il allait rejoindre certains gosses de rues travaillant occasionnellement pour un patron de speakeasy peu recommandable, Eddy Lonsdale, dirigeant du Red Strike.

Le voisinage

Les investigateurs auront peut-être l'idée de questionner certaines personnes du voisinage. La plupart des visages ne trahissent qu'une indifférence polie, se contentant de mentionner avoir vu l'enfant, un « gamin sans histoire », tout en se montrant pour la plupart incapables de se rappeler son nom.

Seul le voisin habitant l'appartement au-dessous des Rosey se montre d'une aide notable. L'homme se nomme Laszlo Zorvisz. C'est un homme grand et maigre, au cheveu ras et aux joues hâves et rapeuses, au regard vif cerclé de petites lunettes rondes. D'origine hongroise, il parle avec un accent, est violoniste et n'aime pas les curieux. Le convaincre de parler nécessite un test ordinaire réussi de ***Persuasion***.

Si les investigateurs parviennent à gagner sa sympathie, Laszlo leur apprend plusieurs faits :

- James Rosey fait régulièrement le mur durant la nuit. Il l'a surpris un soir sur la corniche de sa fenêtre, en facheuse posture, et l'a recueilli dans son salon. Ils ont à cette occasion un peu discuté.
- Il n'a rien dit de ces escapades à sa mère, car, dit-il d'un air convaincu, « ce ne sont pas là ses affaires ».



- Le gamin lui a confié rejoindre des amis, pour aller au cinéma. Bien que l'excuse fût un peu grosse, le violoniste a réalisé que le jeune garçon connaissait effectivement assez bien le septième art.
- Un soir de concert, en revenant chez lui, Laszlo l'a vu traîner avec des gosses des rues, cigarette aux lèvres, dans une ruelle sombre bordant le pub Red Strike. Il ne connaît pas cet établissement.

Conseil au gardien

Si le gardien souhaite accentuer l'enquête préliminaire, il peut créer d'autres figurants et répartir les informations entre eux.

Le Red Strike

Ce speakeasy (bar clandestin durant la Prohibition, NDA) vit ses dernières heures de gloire durant la Prohibition (1919 – décembre 1933). Des orchestres de jazz y font trembler les murs et les bourgeois new-yorkais y affluent pour se fournir en alcool.

Son patron, un individu massif au teint rougi par le bourbon de contrebande, répond au nom de Eddy « Red » Lonsdale.

La Prohibition étant sur le point de se terminer, Lonsdale a depuis quelques temps élargi ses activités en employant de temps en temps des gosses de rues. Ces derniers profitent de la présence de clients au pub pour visiter leurs domiciles et dérober certains objets précieux, revendus par leur commanditaire.

Lonsdale, au vu de ses activités, déteste les questions. Et les uniformes ou cartes officiels, sauf ceux à qui il graisse la patte pour avoir la paix. Il aime par contre l'argent et se montre prêt à répondre à quelques questions si l'on sait se montrer généreux. Ou menaçant.

- Il a vu quelques fois le jeune James, qui traine parfois avec des gamins des rues du quartier. C'est un bon petit, qui joue au dur mais qui est à peine sorti de l'enfance.
- Il ne l'a pas vu le jour de sa disparition, pas plus que les autres gosses. Ils se



Eddy « Red » Lonsdale

Patron de speakeasy, 45 ans

FOR	65
CON	65
DEX	45
TAI	70
INT	55
POU	40

Points de vie :13
Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de magie : 8
Mouvement : 6
Santé mentale : 40

Compétences

Baratin	70%
Discrétion	50%
Intimidation	35%
Persuasion	45%
Trouver Objet Caché	45%

Combat

Corps à corps 70 %
(35/14). Dégâts : 1D3 + Impact

Armes

Fusil canon scié 60%
(30/12). Dégâts : 4D6/1D6

montrent moins ces derniers temps, sans qu'il sache exactement pourquoi (mais on décèle aisément chez lui un agacement réel).

- Si on l'interroge sur ses activités et le lien avec les enfants, il feint l'ignorance. Il pourra avouer que la bande l'aide parfois à « transporter des bouteilles de jus de pomme » (En tout état de cause, James n'a jamais pris part aux cambriolages. Il se contentait de fumer et de profiter des accès d'un des jeunes traine-savate au cinéma du coin.).

Si on insiste, il indique la vieille demeure où vit la troupe de gosses des rues : une bâtisse partiellement en ruine, située dans une impasse perpendiculaire à Morgan Street.

Dark passage

À condition de connaître l'adresse de leur refuge (par Lonsdale ou Phelps, ou en sillonnant les rues), trouver les compagnons de James n'est pas bien difficile, car ils se terrent depuis plusieurs jours. Il n'est par contre pas aisé de les appréhender : ils connaissent les lieux par cœur et se sont aménagés des issues de secours via le réseau des égoûts de la ville pour échapper aux gangs ou à la police.
Le gardien est encouragé à faire découvrir la misère crasse dans laquelle vivent ces enfants âgés de 8 à 16 ans, héritage de la crise de 29. S'ils parviennent à les rencontrer ou à capturer un ou plusieurs membres de la bande, les gosses se montrent terrorisés par cette irruption dans leur monde.

Leur chef se nomme Vince, dit « Tall Vi » en raison de sa taille conséquente (plus de 2 mètres à 16 ans). C'est un adolescent ombrageux mais qui sait à merveille jauger ses interlocuteurs. Sitôt qu'il a compris que les investigateurs n'en veulent pas à leur vie ou leurs maigres ressources, il se montre, entrainant dans son sillage les autres enfants, une dizaine au total.

Les gosses des rues sont particulièrement tendus, et tardent à se dérider. La raison est simple : plusieurs d'entre eux ont disparu mystérieusement ces derniers jours. Les responsables de ces disparitions sont hâtivement désignés : les membres du gang Shelby, de sombres brutes qui sévissent dans le quartier et qui ont maintes fois pris à partie leur bande. Dernièrement, ce sont trois d'entre eux qui ont été pris par les Shelby. Quand leur sort est evoqué, les regards se baissent et quelques larmes dégringolent sur les joues des plus jeunes.

Ils peuvent apporter les précisions suivantes :

- James traine avec eux depuis quelques mois. Il a besoin d'argent depuis la mort accidentelle de son père.
- Il n'effectue jamais de travaux dangereux avec la bande, Vince l'a pour le moment refusé. Il se contente de donner un coup de main pour des travaux de manutention pour le Red Strike (transporter des caisses, essentiellement).
- James est passionné de cinéma. Son père l'y emmenait souvent mais depuis sa mort, sa mère n'a plus les moyens. Il profite d'un accès qu'a la bande au cinéma le Bright Palace pour aller voir des films, parfois plusieurs fois le même.

Un test ordinaire de ***Trouver Objet Caché*** permet alors à un investigateur



Scènes optionnelles

La disparition : les investigateurs poursuivent les enfants dans leur refuge. L'un d'entre eux se rue derrière un gamin dans une canalisation d'égout. Soudain, l'enfant disparaît dans une anfractuosité en poussant un cri sec. Saisi par l'une des Ombres du Gibet, il demeure introuvable. Seule reste une séquence particulièrement pénible d'illusions visuelles (rats mutants sortant des égouts, nuages de mouches bourdonnantes) qui coûte 1/1D4 points de SAN.

Le gang Shelby : si le gardien souhaite ajouter une pincée de violence à l'enquête, il peut faire intervenir le gang Shelby dans l'histoire. Le petit frère d'un membre du gang a lui aussi disparu après avoir accompagné des amis au cinéma. Les Shelby pensent que les gosses de rues s'en sont pris à lui et organisent une expédition punitive. Avec les investigateurs au milieu.

de remarquer qu'un des gamins des rues se tient à l'écart du groupe, scrutant les ombres avec insistance. Son visage est blafard et son regard fixe, en proie à une peur palpable. Si les investigateurs interrogent Vince à son propos, l'adolescent indique que « Ronny a assisté à l'un des enlèvements, et que depuis il n'a plus ouvert la bouche que pour dire : il a disparu ».

Un test majeur de ***Psychanalyse*** ou un test extrême de ***Psychologie*** et plusieurs minutes voire heures passées à rassurer l'enfant surnommé Yank Ronny (en raison de sa passion pour l'équipe de baseball des Yankees) peuvent permettre aux investigateurs d'en savoir un peu plus et de recueillir le témoignage troublant du gamin.

« On était dans la rue, Jimmy marchait devant. Il me disait de pas traîner, il marchait toujours très vite. Puis on a pris le passage des pas-grands et tout d'un coup, il l'a ATTRAPÉ et tiré dans le noir. Jimmy a crié et puis il a arrêté de crier d'un coup. J'ai eu peur, je suis parti en courant chercher les autres. Mais quand on est revenu, il restait que sa casquette. Et l'odeur. Ca puait pire qu'un égout. »

Yank Ronny est incapable de décrire l'agresseur, qui se cachait dans l'ombre et qui y est retourné une fois sa proie saisie.

Vince indique que le « passage des pas-grands » est un cheminement situé entre deux maisons partiellement écroulées. Les effondrements successifs ont créé une sorte de couloir très étroit serpentant au milieu des poutrelles. On n'y circule qu'en se contortionnant, d'où le nom qu'on lui a donné.

Le passage n'est pas loin de la demeure des enfants et Vince accepte de les conduire si les investigateurs insistent un peu. Yank Ronny refuse absolument d'y retourner.

Les lieux ne recèlent en fait que peu d'indices : pas de traces particulières, sinon celles des pieds des enfants, pas de traces de sang ni indice potentiellement exploitable. Quant à l'endroit où le supposé abducteur se cachait, il s'agit en fait d'une mince anfractuosité large d'à peine trente centimètres. Un endroit où une personne ne pourrait se cacher. Une zone où seule l'ombre élit domicile. La seule chose notable est la puanteur effroyable qui règne ici, mélange d'urine stagnante et d'excréments. Pourtant, rien ne permet de déceler de telles substances.

C'est l'Ombre du Gibet de l'odorat qui a laissé cette trace olfactive lors de son bref passage dans le monde réel. Les enfants des rues pourront témoigner que cette odeur n'imprégnait pas les lieux avant la disparition de James.

Le Bright Palace

Les gosses des rues ont un accès clandestin au cinéma le Bright Palace grâce à un gamin nommé Théodore, ancien membre de la bande qui travaille à présent dans la salle, où il ramasse les papiers et les mégots de cigarette à la fin des séances. Théodore, de temps en temps, laisse une trappe du toit ouverte pour laisser entrer ses anciens camarades, qui peuvent ainsi voir le film par un trou aménagé au-dessus d'un des balcons.

Si les investigateurs vont interroger Théodore, le gamin, âgé d'une quinzaine d'années, fourrage dans son épaisse chevelure châtain en hésitant, de peur de perdre son emploi. Il reconnaît finalement, en triturant sa casquette, faire une faveur à ses copains. Il a vu souvent James ces derniers temps, ce dernier venant souvent seul revoir des films. Il devait venir le soir de sa disparition, mais n'est finalement pas apparu.

Les gosses des rues

FOR	30 à 50
CON	60
TAI	30 à 60
DEX	70
APP	60
INT	65
POU	70
ÉDU	15

Points de vie : 9 à 11
Impact : -1 à 0
Carrure : -1 à 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 70
Chance : 75

Compétences

Baratin	50%
Crochetage	40%
Discrétion	60%
Écouter	50%
Grimper	40%
Lancer	50%
Survie (Ville)	70%
Trouver Objet Caché	40%

Particularité

Apitoyer les adultes	75%

Combat

Corps à corps	25%
Esquive	60%

Armes

Fronde	40%

Le gang Shelby

Petites frappes

Le gang est constitué d'hommes jeunes particulièrement brutaux. Ils excellent en combat rappoché, où ils n'hésitent jamais à employer des techniques vicieuses.

Impact : +1D4

Points de vie : 12

Combat

Corps à corps 60 %
(35/14). 1D3 + Impact

Armes de poing 30 %
(15/7). 1D10+2 (E)
(pistolet automatique cal. 45)

Armes

Mitraillettes 30 %
(15/7). 1D10+2 (E)
(Thompson)

Au fronton du cinéma se trouve l'affiche du film actuellement projeté : *M le Maudit*.

Gageons que cette histoire d'assassin d'enfants fera tiquer des investigateurs peu enclins à se satisfaire de coïncidences. Ils pourront se renseigner sur le film voire aller le visionner. L'impression que leur fera l'œuvre en ce cas sera tout à fait exceptionnelle. Le jeu des ombres, la musique, les dialogues et l'étrange sifflement du meurtrier les hanteront durant la nuit suivante. La perte de SAN pour voir cette version du film « bénie » par le Mâcheur est de 1/1D4.

Conseil au gardien

Les Ombres du Gibet ont besoin, pour repérer les enfants ciblés, que ces derniers assistent au film. L'histoire étant passablement morbide, peu d'enfants assistent en réalité aux projections. Qui plus est, elles évoluent en tâchant du mieux possible de cacher leurs manœuvres au Maître des Écheveaux, de peur que ce dernier ne renforce son contrôle sur leur seigneur.

Autres éléments

L'enquête des investigateurs dans le quartier se heurtera assez rapidement à une impasse. James a disparu sans laisser de traces, comme d'autres gosses avant lui. L'hypothèse de la rivalité entre gangs, quoique plausible de prime abord, ne se vérifie pas.

Seule la coïncidence entre ces disparitions et la projection du film M le Maudit au cinéma du quartier semble constituer une ébauche de piste.

Les investigateurs auront peut être l'idée d'élargir leurs recherches en s'intéressant à la trajectoire du film.

S'ils réunissent des informations sur les disparitions d'enfants, dans leur ville ou ailleurs, ils pourront dénicher quelques similitudes avec le cas qui les intéresse.

Journaux étrangers

Un quotidien de Paris daté du 11 avril 1932 fait état de la disparition de plusieurs enfants en l'espace d'une semaine. Aucun corps n'a été retrouvé. Tous les enfants vivaient dans le quartier de la Madeleine et faisaient partie d'une même famille. Le père, projectionniste de cinéma, a été brièvement suspecté avant d'être relâché.

Conseil au gardien

Holzer était projectionniste au cinéma Garnelot et avait l'habitude de prendre avec lui ses trois fils, âgés de 11 à 15 ans. Ces derniers ont succombé aux Ombres du Gibet.

La consultation des journaux des jours suivants permet simplement de déterminer que les enfants n'ont pas été retrouvés.

Toutefois, en feuilletant les journaux, un investigateur peut trouver un entefilet indiquant la présence à Paris à la même époque de Peter Lorre, l'acteur principal du nouveau film de Fritz Lang.

Archives policières

En consultant les archives policières de Yorkville, les investigateurs pourront trouver un rapport de police datant de trois jours faisant état d'un témoignage spontané incohérent sur un enlèvement d'enfant, fourni par un soi-disant témoin, Hector Grady, un clochard qui fut depuis interné au Bellevue Hospital. Retrouver le clochard, qui a réellement assisté à l'un des enlève-



M le Maudit

Résumé et fiche technique

Film Allemand de 1931, de Fritz Lang.

1h50

Titre original : *M Eine stadt sucht einen mörder.* (un meurtrier dans la ville)

Avec : Peter Lorre (Hans Beckert), Gustaf Gründgens (Schraenker), Ellen Widmann (Madame Beckmann), Inge Landgut (Elsie Beckmann), Otto Wernicke (Inspecteur Karl Lohmann).

Résumé : Une petite fille est abordée dans la rue par un homme qui, tout en sifflotant un air de Peer Gynt, achète un ballon à un marchand ambulant aveugle. Un peu plus tard, la presse annonce que l'assassin d'enfants vient de faire une nouvelle victime. Le commissaire Lohmann fait procéder à de nombreuses rafles qui n'aboutissent qu'à désorganiser la pègre qui, pour sauvegarder ses activités, décide de retrouver le criminel. Tandis que la police utilise des méthodes d'investigation scientifiques, la pègre fait surveiller la ville par les mendiants et les clochards. L'aveugle identifie le meurtrier grâce à la mélodie du sifflement qu'il reconnait. Un jeune voyou le prend en filature et réussit à imprimer sur son manteau un M. préalablement dessiné à la craie dans la paume de sa main.

Se sachant découvert, M. se réfugie dans un immeuble où il se cache. Le chef de la pègre monte alors un véritable coup de main. Déguisé en policier, il introduit la bande à l'intérieur de l'édifice. Après de nombreuses recherches, M. est découvert et capturé. Mais un des gardiens réussit à donner l'alerte. La police apprend finalement que M. a été conduit dans une usine désaffectée. La pègre réunie en tribunal écoute M. et le condamne à mort. Elle s'apprête à l'exécuter lorsque la police envahit les lieux. Le meurtrier sera au final traduit devant une juridiction légale.

NDA : le film M Le Maudit *est depuis peu dans le domaine public. J'encourage bien évidemment tout joueur à le visionner.*

ments, est chose aisée, mais le pauvre hère est assommé de médicaments qui le plongent la plupart du temps dans une léthargie silencieuse. Si l'on aborde l'enfant disparu, il se contente de répéter en gloussant « parti dans l'ombre, parti avec les ombres ». On n'en tirera pas plus.

Cinéma

Après analyse des différents cas, les investigateurs finissent par réaliser que le point commun de toutes ces disparitions, bien que cela soit parfois impossible à établir de façon formelle, est que les enfants disparus ont tous assisté à la projection du film de Fritz Lang intitulé *M le Maudit*. L'étrange concomitance entre la projection du film et les disparitions d'enfants ne manquera pas de convaincre les investigateurs qu'ils tiennent le bon bout.
Outre les informations communes sur le film, ils apprendront assez facilement que l'acteur principal, Peter Lorre, se trouve actuellement à New York, après avoir séjourné à Paris.
L'interprète du tueur d'enfants du film était présent dans les deux villes où se produisirent les enlèvements.
De quoi chercher à le rencontrer.

Peter Lorre

« Toujours, je dois aller par les rues, et toujours je sens qu'il y a quelqu'un derrière moi. Et c'est moi-même ! […] quelquefois c'est pour moi comme si je courais moi-même derrière moi ! Je veux me fuir moi-même mais je n'y arrive pas ! Je ne peux pas m'échapper ! […] quand je fais ça, je ne sais plus rien… Ensuite je me retrouve devant une affiche et je lis ce que j'ai fait, et je lis. J'ai fait cela ? »

M le Maudit

Peter Lorre est arrivé depuis peu aux États-Unis et vit actuellement à l'Hôtel Algonquin, où séjournent habituellement les acteurs et auteurs en villégiature à New York. Siège de l'Algonquin Round Table, un club d'écrivains, cet hôtel situé dans le District de Times Square (très éloigné de Yorkville) est un mélange de luxe classique et de modernisme. Le service y est soigné, la discrétion est le maître mot de la maison.
L'acteur est une personnalité secrète et le rencontrer est résolument difficile. Qui plus est, il a depuis quelques temps d'étranges pressentiments, et l'impression tenace d'être épié en permanence. Interrogé sur sa nervosité, il ne peut décrire précisément ce qu'il ressent : une étrange sensation que quelqu'un, caché dans les ombres, le surveille. On pourra le surprendre à réciter des parties du texte du film.
En outre, la situation politique en Europe l'inquiète au plus haut point. Il a profité du lancement du film pour migrer aux États-Unis, qu'il ne compte plus quitter.



Trois enfants disparaissent.

C'est un climat de peur qui s'est installé dans le quartier de la Madeleine tandis que l'on signale une troisième disparition d'enfant en moins d'une semaine. C'est avec stupeur que les policiers ont appris ce matin que cette disparition touchait encore une fois la famille Holzen, déjà accablée par celle de ses deux fils ainés. Cette disparition a eu lieu tandis que le père de famille, Herman Holzer, projectionniste de métier, était gardé dans les locaux de la police nationale.

Aide de jeu 1 - article de,journal - 11 avril 1932



Peter Lorre
Acteur stressé

FOR	45
CON	55
DEX	50
TAI	50
INT	65
POU	55

Points de vie :10
Impact : 0
Carrure : 0
Points de magie : 11
Mouvement : 8
Santé mentale : 50

Compétences

Comédie	85%
Baratin	80%
Discrétion	40%
Persuasion	55%
Trouver Objet Caché	35%

Combat

Corps à corps 30 % (15/6). Dégâts : 1D3

Si les investigateurs parviennent à l'approcher pour l'interroger sur le film sans dévoiler leurs véritables motivations (en se faisant par exemple passer pour des critiques ou des journalistes), Lorre adopte la posture qu'il réserve aux journalistes : souriant et volontiers charmeur, même s'il lui arrive de rester quelques secondes les yeux dans le vague, comme en proie à un effroi subit.

Il peut livrer diverses informations importantes à des investigateurs patients :

- Fritz Lang était très stressé par le tournage. La raison en était simple : il s'agissait de son premier film parlant et il était obsédé par les dialogues et les sons du film.
- Lang a d'ailleurs enregistré lui-même le son d'une séquence où l'assassin siffle. C'est donc le sifflement du réalisateur et non de l'acteur que l'on entend.
- Lorre ne se rappelle pas avoir enduré des conditions de tournage aussi sombres. Lang réglait lui-même les éclairages. Le résultat à l'écran lui a donné la chair de poule.
- Lang se droguait durant le film. Un Chinois lui apportait des doses d'opium et préparait ses pipes. Lorre a surpris ce manège un soir. D'après des proches de Lang, ce Chinois accompagne Lang depuis le voyage de ce dernier en Extrême-Orient vers 1910.
- Lorre est au courant des enlèvements d'enfants à Paris. Il séjournait là-bas durant ces évènements et la police française l'a interrogé discrètement, le lien avec le scénario de *M* étant pour le moins curieux. Il a été soulagé de quitter la capitale française.
- C'est Lang qui a choisi lui-même le titre français, *M le Maudit*. Pourtant, il ne maîtrise pas le français. Lorre a trouvé ça étrange.

Enfin, et c'est là l'information la plus capitale, Peter Lorre peut apprendre aux investigateurs que Fritz Lang est également présent à New York, dans ce même hôtel. Cette information peut être obtenue par d'autres biais, selon les envies du gardien.

Fritz Lang

De son vrai nom Friedrich Christian Anton Lang (il s'est d'ailleurs inscrit sous le nom de Friedrich Anton à la réception de l'Hôtel), Fritz Lang a vécu une vie mouvementée marquée par la créativité, l'innovation mais aussi le désenchantement sur la nature humaine.

Son existence a réellement basculé lors d'un voyage effectué en 1909 en Chine. Il y fit la rencontre de Sun Li, un apprenti occultiste chinois qui gagnait sa vie en tenant un théâtre d'ombres chinoises. Les deux hommes se lièrent d'amitié et Sun Li amena Lang dans des fumeries d'opium où l'Européen apprit à ouvrir sa conscience. Ce fut à cette époque que l'ombre de Fritz Lang pénétra pour la première fois dans l'Empire des Ombres. De retour en Europe, Lang découvrit le cinéma. Fasciné depuis son jeune âge par le fantastique, Lang voua dès lors une dépendance à l'Empire, ses terres sinistres et leur beauté inspirante. Il y apprit bientôt l'existence du Creuset des Ombres et parvint à y accéder en traquant dans les rues sombres d'une cité chinoise la silhouette du Scribe Errant. Il gagna le temple de la création ombreuse et mit à profit la collaboration avec le Maître des Écheveaux et certaines informations glanées auprès d'ombres de réalisateurs admirés (Méliés et Feuillade, Murnau) mais surtout de l'étrange Maxime, pour mettre en œuvre certaines de ses plus grandes réussites dès 1919, dont le déroutant et visionnaire *Métropolis* en 1926, né de conversations passionnées avec le jeune Prince.

Le pacte avec le Mâcheur et la réalisation de *M le Maudit* entraina des représailles du Maître des Écheveaux qui décida de le bannir à jamais de l'Empire des Ombres. Privé du refuge dans lequel il créait depuis tant d'années, l'esprit de Lang s'effondra et il se lança dans une quête désespérée pour retrouver un accès à l'Empire. Toujours accompagné par Sun Li, il rejoignit New York, via Paris, en 1933 après avoir refusé la direction de la cinématographie du III[e] Reich que lui proposait Goebbels. Là, il espère trouver à Chinatown le moyen de rejoindre de nouveau les sombres étendues des Ombres.

La chambre de Lang

Si les investigateurs parviennent à s'introduire par effraction ou pot-de-vin dans la chambre 108 (que Lang a insisté pour obtenir), ils trouvent les bagages du réalisateur disséminés dans l'appartement. Visiblement, Lang était en proie à une sorte de crise de colère ou de panique.

Les investigateurs peuvent également collecter les indices suivants :

- Une coupure de journal français relatant les disparitions d'enfant (cf. Aide de jeu 1 p. 33).
- Le passeport de Lang, indiquant ses séjours à Berlin, Paris et New-York.
- Un étrange livre, enfermé dans une boite de bois sombre, qui paraît

avoir été calciné. Il s'agit d'un exemplaire de *Noctemunda* (voir Aide de jeu ci-dessous) dont certains passages concernant le Creuset et le Scribe Errant ont été marqués (cf. Aide de jeu 2 ci-dessous).

- Une petite quantité d'opium et le matériel pour l'utiliser.
- Le script originel de *M.* Ce texte est étrangement écrit, avec une encre sombre à l'odeur organique. Le papier lui-même est très curieux : il ressemble à du parchemin tout en ayant la souplesse de la peau humaine. S'il est montré à un imprimeur, celui-ci ne pourra identifier ce papier. Le script est écrit uniquement une page sur deux. Si l'on se plonge dans sa lecture, on ressent très vite une impression désagréable d'être baigné dans une atmosphère sombre et hostile. La perte de SAN est de 0/1.

Les affaires de Sun Li se trouvent dans la chambre voisine. Il n'y a rien de notable, mis à part une quantité d'opium plus importante.

Chinatown

Fritz Lang a quitté l'Hôtel Al-gonquin peu après son arrivée à New York. Sun Li et lui se sont dirigés vers le quartier chinois de la ville (ils ont demandé où ce quartier se trouvait à la réception de l'hôtel, les investigateurs peuvent obtenir l'information), à la recherche d'un accès à l'Empire des Ombres. Sun Li, en tant qu'expert de ces contrées, connaît un moyen infaillible de rejoindre les Ombres, dont Lang a été banni : un opiacé particulier qu'on désigne sous le nom d'Algue des ombres. Provenant des abysses les plus sombres des océans, cette plante rarissime ne peut être obtenue que par un commerce illicite avec les Profonds.

Après enquête, Sun Li a appris qu'un magasin d'herbe de Chinatown, la Fleur de la montagne, procure de nombreuses drogues et plantes à vertus magiques.

Sun Li et Fritz Lang se sont donc rendus à Chinatown, et ont rencontré la commerçante Chen Li. Ils ont acheté la poudre à prix d'or et se sont installés dans une fumerie d'opium, le Dragon des Nuages où Lang se trouve encore.

Malheureusement, si les investigateurs retrouvent le cinéaste là-bas, celui-ci est en état de transe traumatique. Son esprit vagabonde dans les limbes, et son accès à l'Empire des Ombres lui est toujours refusé par la magie du Maître des Écheveaux. Le faire sortir de sa transe est très difficile, et ne permet de récupérer qu'un Fritz Lang balbutiant et désorienté.

Sun Li veille son ami et le défendra physiquement si nécessaire. Déclencher un esclandre dans une fumerie d'opium chinoise n'est en outre pas une idée judicieuse : le service d'ordre y est particulièrement efficace et faire disparaître un corps ne leur pose pas souci.

Sun Li connaît le parcours de Lang et, si les investigateurs se posent en alliés, il leur révèlera ce qu'il sait : le cinéaste avait eu accès au Creuset, mais quelque chose qu'il a fait et qu'il a préféré taire lui en a interdit l'accès.

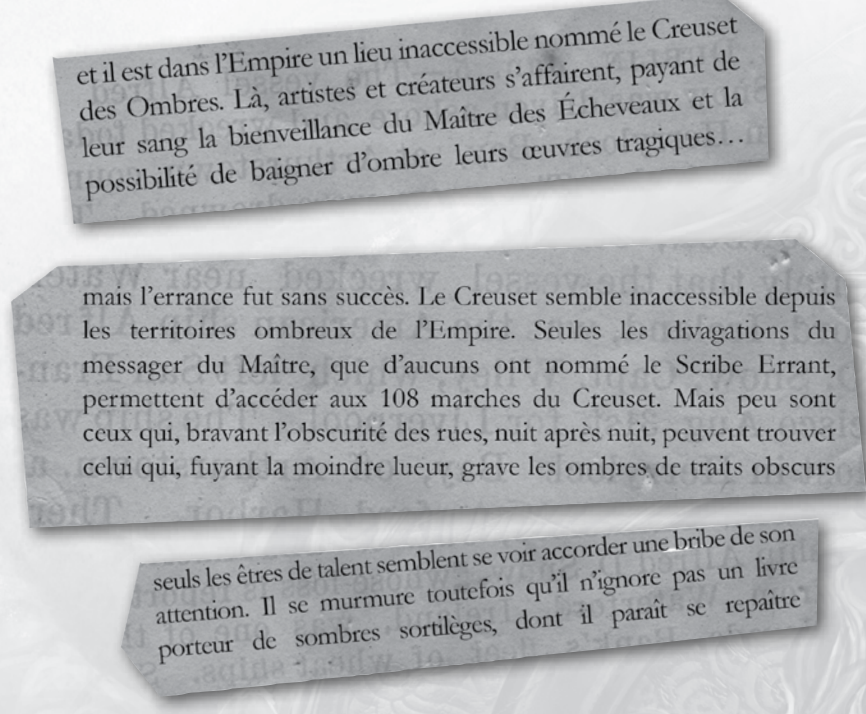
Il connaît l'existence du Scribe Errant et pourra donner des indications aux investigateurs, que le gardien choisira en fonction de la difficulté qu'il veut conserver pour la traque du Scribe.

Sun Li n'a jamais accédé au Creuset lui-même, mais son ombre a voyagé à de nombreuses reprises dans l'Empire des Ombres, dont il pourra fournir une description succincte.

L'algue des ombres permet d'accéder à l'Empire des Ombres, mais seul un rêveur connaissant le Creuset peut y accéder à partir des terres de l'Empire. Si le gardien souhaite faire visiter l'Empire des Ombres aux investigateurs (ou si ces derniers y ont déjà eu accès lors d'un scénario précédent), les personnages s'y heurtent au même mur. Seul le Scribe pourra les mener au Creuset.

Le Scribe Errant

Comme les investigateurs le découvriront, le seul moyen de rejoindre le Creuset des Ombres s'incarne parfois dans le monde



et il est dans l'Empire un lieu inaccessible nommé le Creuset des Ombres. Là, artistes et créateurs s'affairent, payant de leur sang la bienveillance du Maître des Écheveaux et la possibilité de baigner d'ombre leurs œuvres tragiques…

mais l'errance fut sans succès. Le Creuset semble inaccessible depuis les territoires ombreux de l'Empire. Seules les divagations du messager du Maître, que d'aucuns ont nommé le Scribe Errant, permettent d'accéder aux 108 marches du Creuset. Mais peu sont ceux qui, bravant l'obscurité des rues, nuit après nuit, peuvent trouver celui qui, fuyant la moindre lueur, grave les ombres de traits obscurs

seuls les êtres de talent semblent se voir accorder une bribe de son attention. Il se murmure toutefois qu'il n'ignore pas un livre porteur de sombres sortilèges, dont il paraît se repaître

Aide de jeu 2 - Extraits du Noctemunda

Le Noctemunda, version tronquée.

Traduction anglaise.

Perte de santé mentale : 1D3

Gain de Mythe : +1/+3 %

Mythe de Cthulhu : 10 %

Étude : 6 heures

Sortilèges conseillés : aucun



Sun Li

Ami vindicatif, 40 ans

FOR	65
CON	85
DEX	80
TAI	50
INT	60
POU	60

Points de vie :13
Impact : 0
Carrure : 0
Points de magie : 12
Mouvement : 9
Santé mentale : 30

Compétences

Discrétion	75%
Mythe de Cthulhu	10%
Occultisme	35%
Pharmacologie	60%
Trouver Objet Caché	55%

Combat

Corps à corps (35/14). 70 %
Dégâts : 1D3 + Impact

réel sous l'apparence d'une ombre fugitive capable d'interagir avec la réalité. Cet être est parfois nommé dans des livres occultes traitant de l'Empire des Ombres, en particulier dans le *Noctemunda*. Son nom est le Scribe Errant. Il ne semble pas être un être unique, mais plus généralement un messager qui laisse, partout dans le monde, des éléments qui permettent à ceux capables de discerner la vérité dans les ombres de rejoindre le Creuset.

Ceux qui ont eu affaire au Scribe Errant ne peuvent réellement donner de méthode pour croiser son chemin. Il apparaît fugitivement dans des zones d'ombres, et trace des phrases énigmatiques du bout de ses ongles tranchants. Sa nature d'ombre le rend virtuellement invisible à l'œil humain, pourtant deux moyens existent pour le localiser :

- Le crissement de ses ongles sur la pierre génère une lumière fugace, qui peut être repéré comme un bref éclat de lumière blafarde dans l'obscurité
- Les ongles du Scribe Errant produisent également un bruit étouffé mais caractérisitique, une sombre mélodie toujours identique et entêtante. Le compositeur Edvard Grieg, également visiteur du Creuset, intégra cette entêtante litanie à l'une de ses œuvres, la musique de scène écrite pour la pièce de théâtre d'Ibsen, *Peer Gynt*. Ce passage se nomme *Dans l'antre du roi de la montagne*, et illustre un passage de la pièce où le personnage principal erre dans un monde sombre peuplé de démons. C'est le passage que siffle Fritz Lang dans le film *M le Maudit*.

Retrouver le Scribe n'est pas une mince affaire, et le gardien devra choisir combien de temps sera nécessaire aux investigateurs pour finalement le localiser. Le Scribe peut apparaître n'importe où et n'importe quand, mais tend à être observé plus fréquemment aux alentours des lieux accueillant des artistes. Si les investigateurs suivent ce raisonnement, leur traque sera écourtée.

Le MJ pourra demander des tests extrêmes de ***Pister*** pour trouver le Scribe.

Ruelle sombre

Finalement, les investigateurs parviennent à localiser le Scribe Errant. Dans la faible lumière née de ses ongles, ils peuvent enfin observer l'étrange messager.

La silhouette du Scribe Errant est celle d'un grand échalas au corps déformé. Penché en avant dans une posture rigide, il se meut pourtant avec une grande souplesse, et déploie ses membres avec une élégance qui confère à la préciosité. Terminant ses bras maigres, des mains aux doigts interminables sont terminées par des griffes droites et tranchantes que le Scribe utilise pour tracer ses phrases sibyllines. Le visage du Scribe est effrayant. Son crâne chauve et protubérant n'occulte en aucune façon ses yeux immenses et globuleux, son nez fin et sa bouche étroite, d'où surgissent deux incisives taillées en pointe.

Cette apparition coûte 0/2 points de SAN.

Tout investigateur ayant assisté à la projection du *Nosferatu* de Friedrich Murnau fera immédiatement le rapprochement avec cette silhouette à la fois menaçante et craintive, pathétique et pleine de noblesse.

Le Scribe, s'il est accosté, tourne vers les investigateurs un regard froid. Ses griffes zèbrent alors le mur sur lequel il écrivait, produisant un son tellement strident qu'il en est insupportable. Si les investigateurs ne s'y sont pas préparés, ils perdent immédiatement 1 point de SAN et sont affligés d'un dé de malus en Écouter pendant 24 heures. Le Scribe disparaît alors dans une volute d'ombre.

Si les investigateurs se tiennent à distance respectable, ils peuvent assister à l'étrange ballet du Scribe Errant, qui trace avec une élégance rare un texte dans l'obscurité. Une fois son œuvre terminée, il disparaît comme il était venu, tandis que le sifflement se prolonge un bref instant.

Déchiffrer les écrits du Scribe n'est pas aisé. Bien qu'il semble avoir gravé les mots dans les murs, ses écrits sont en fait imprimés dans le sang de créatures des ombres et l'exposition à la lumière vive les fait instantanément disparaître. Il est possible que les investigateurs ne parviennent pas à déchiffrer tout le texte d'un seul coup. Ils devront alors reprendre leur traque. L'idéal est d'approcher une lumière suffisament faible pour gagner de précieuses secondes et retenir le plus possible de texte.

Il faut alors réussir un test de ***Langue (Anglais)*** et observer les résultats :

- si la réussite est extrême, le texte est recopié en entier (Aide de jeu 3a).
- si la réussite est majeure, la moitié du texte est recopiée (Aide de jeu 3b).
- si la réussite est ordinaire, une seule phrase est recopiée (Aide de jeu 3c).

Si les investigateurs précisent leurs méthodes (par exemple : l'un d'eux se focalise sur le début, l'autre sur la fin), les parties peuvent se cumuler.

En outre, les investigateurs se rendront compte en déchiffrant le texte que leurs sens commencent à leur jouer des tours, et que leur santé mentale s'affaiblit au fur et à mesure des heures passées à tenter de percer le secret du Scribe Errant. Chaque tentative incomplète de déchiffrer le texte coute 1D4 points de SAN aux investigateurs. Le temps leur est compté.

Conseil au Gardien

Si vous souhaitez ajouter un effet d'ambiance à la scène, procédez comme suit au lieu de recourir aux tests de Langue : imprimez le texte du Scribe Errant et posez-le sur la table de jeu, dans l'obscurité. Préparez une allumette que vous planterez dans un support stable (gomme par exemple, pate à modeler) afin de ne pas vous bruler ni de mettre le feu à votre groupe. Allumez alors l'allumette (avec un briquet ou une autre allumette) et laissez les joueurs noter le texte aussi vite que possible, jusqu'à ce que l'obscurité revienne.

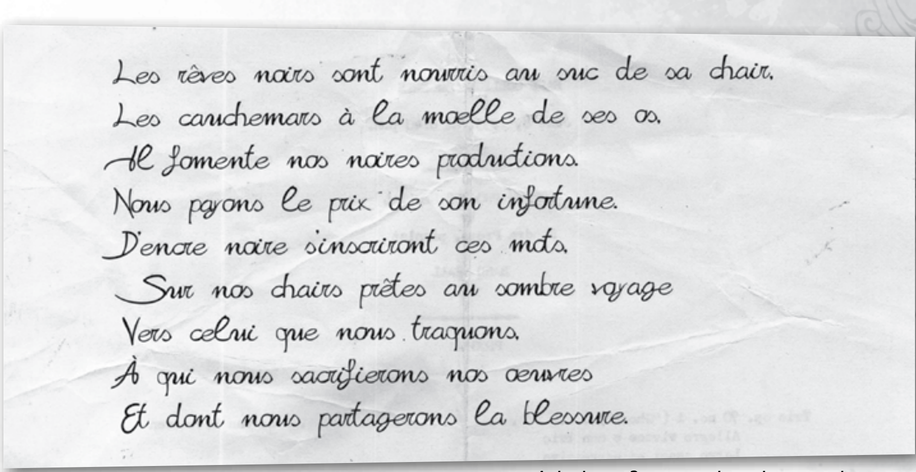
En fonction de leurs actions préalables pour approcher des lieux sans générer trop de lumière, vous pourrez laisser l'allumette entière ou réduire sa taille. Il est recommandé de partir, pour une situation normale, d'une allumette réduite de moitié.

Procédez en prenant les précautions les plus élémentaires.

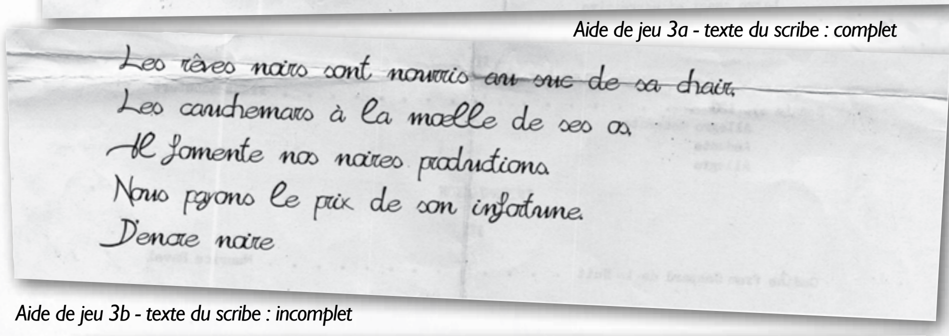
Instructions cryptiques

Le texte du Scribe Errant est reproduit dans l'Aide de jeu 3 ci-contre.

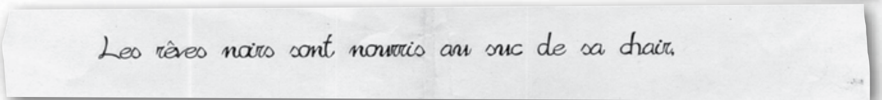
Le texte fournit les indications pour effectuer le voyage vers le Creuset. Le principe est simple : recopier à l'encre noire le texte du Scribe sur sa propre chair. Quand cette simple étape se termine, le corps ayant servi de support s'assombrit subitement, avant de disparaître totalement de la réalité. Cette étape coûte 2 points de Santé Mentale.


Les rêves noirs sont nourris au suc de sa chair.
Les cauchemars à la moelle de ses os.
Il fomente nos noires productions.
Nous payons le prix de son infortune.
D'encre noire s'inscriront ces mots.
Sur nos chairs prêtes au sombre voyage
Vers celui que nous traquons.
À qui nous sacrifierons nos oeuvres
Et dont nous partagerons la blessure.

Aide de jeu 3a - texte du scribe : complet


Les rêves noirs sont nourris au suc de sa chair.
Les cauchemars à la moelle de ses os.
Il fomente nos noires productions.
Nous payons le prix de son infortune.
D'encre noire

Aide de jeu 3b - texte du scribe : incomplet


Les rêves noirs sont nourris au suc de sa chair.

Aide de jeu 3c - texte du scribe : bribe



Acte 2 : à la rencontre du Maître

Où les investigateurs remontent le fil tissé par les écrits du Scribe Errant et trouvent un corps distordu et des talents légendaires.

L'arrivée au Creuset

Si les investigateurs suivent les indications données par le Scribe Errant, ils parviennent à pénétrer dans l'Empire des Ombres (Cf. Livret 5 « Brêve incursion dans l'Empire des Ombres »).

L'aspect général de la contrée dans laquelle ils débouchent est conforme à ce qui est décrit dans le livre référence : un univers sombre et inquiétant, où chaque pauvre lumière semble destinée à mourir à force de lutte déséquilibrée contre les forces obscures qui l'entourent.

Le Creuset des Ombres est un édifice majestueux, planté dans une plaine brumeuse au sol couleur d'onyx. La première impression visuelle - du moins ce qu'on en devine - suggère un ancien temple asiatique placé sur un promontoire. De hauts murs soutiennent un toit en pagode, et de nombreux passages s'ouvrent par des parois coulissantes. On accède à l'unique entrée par un escalier étroit, dont la largeur est à peine suffisante pour laisser passer un homme. De part et d'autre de l'escalier, comptant 108 marches, une rampe hérissée de piques maculées de sang attirent l'attention. Ces piques, si elles sont examinées, révèlent leur nature : plumes d'écriture, outils de sculpteur, manches de pinceaux taillés. Tout est lié d'une façon à une autre à la création. Tenter de gravir l'escalier sans utiliser la rampe est voué à l'échec. Le Maître des Écheveaux ne reçoit que ceux qui sont prêts à sacrifier leur sang sur l'autel de la création. C'est donc en se meurtrissant cruellement leurs mains que les investigateurs pourront accéder au Creuset. La perte de PV devra être minime, mais le gardien pourra l'assortir d'une perte de SAN de 1 à 4 points.

Sitôt que l'on se trouve au contact de l'édifice, on remarque que les murs, sans exception, sont tous consitués de papier, de toile et de parchemin. Dès lors que l'on passe la première porte, les murs deviennent inombrables, les parois coulissent suivant des schémas incongrus, et sur les murs s'enchainent sans discontinuer dessins, textes en toutes langues et schémas.

Trouver son chemin dans ce labyrinthe de papier a de quoi dérouter n'importe quel visiteur, dont le Maître des Écheveaux teste la maitrise de soi. La pire solution pour trouver sa route serait de détruire les parois que l'on peut effectivement traverser sans peine. Toutefois, passé de l'autre côté, le profanateur se trouve devant un nouveau dédale de parois, tout en ayant subi un changement : les textes et inscriptions sont à présent inscrits sur sa propre peau, gravés à même la chair comme une scarification rituelle. L'épreuve coûte 5 PV (1 ou 2 si seul un membre traverse la paroi) et 5 points de SAN.

Après avoir vagabondé patiemment dans ce labyrinthe sans logique, les investigateurs parviennent finalement au cœur du Creuset des Ombres.

Les bénis du Creuset

Le Centre du Creuset se présente sous la forme d'une salle hexagonale, qui se déploie autour d'un gouffre circulaire central d'où s'échappe un parfum floral entêtant exsudé par des fleurs noires, les fleurs d'encre. Au centre du gouffre, dont le diamètre n'excède pas cinq mètres, un invraisemblable pilier étroit affleure. Là se trouve le Maître des Écheveaux, lové sur son trône d'infortune, couvert de pétales d'ombre.

Tout autour du gouffre, les investigateurs peuvent observer divers personnages. Tous sont affairés à créer : écrire, peindre ou sculpter. Leurs œuvres sont toutes teintées d'ombres et constituent dans le monde réel des chef d'œuvres d'art, de cinéma et de littérature. Les investigateurs assistent là à la génèse passée, présente ou future de dizaines d'œuvres majeures.

Le Maître des Écheveaux

Le Maître des Écheveaux est une figure humanoïde qui semble de prime abord totalement carbonisée. Son corps est d'une maigreur si prononcée qu'il semble avoir été privé de l'intégralité de ses chairs. Une matière noire suintante dégouline en permanence sur son corps, lui donnant une texture grasse et luisante. Naissant partout sur sa silhouette, des centaines de fils surgissent et serpentent dans l'air, terminant leur trajectoire en apparence aléatoire sur les parois de papier qui bordent la pièce. À y regarder de plus près, ces fils sont constitués de fibres musculaires, veines et veinules exangues. Le visage de l'entité, fin et sombre, laisse entrevoir deux yeux brillants d'une intelligence rare, seule vraie lumière dans ce temple austère. La créature est assise en tailleur. Sur ses genoux, une coupe d'onyx accueille un assemblage énigmatique de globes qui fait penser à une grappe de raisins aux teintes sombres.

Ce sont là les globes de Yog-Sothoth, symboles du pacte que noua ce qui fut Maxime Chattam avec le Dieu. Ils s'animent pendant que l'humeur se répand sur les parois de papier, puis reprennent leur position.

Tandis que les investigateurs arrivent, ils observent d'assez loin l'un des artistes précipiter dans le gouffre quelques pages manuscrites. Un ballet majestueux débute alors. Certains fils issus du Maître se gorgent d'une humeur sombre et se mettent en mouvement. Ils plongent subitement dans le corps de l'artiste, traversant celui-ci en une dizaine de points (les yeux, le cœur), tandis que l'homme hurle d'horreur. L'humeur noire traverse la silhouette de l'artiste et se voit projetée sur les cloisons, dessinant des caractères fins et élégants. Les fils s'emplissent du sang du rêveur, et refluent vers le corps du Maître. Les globes rougissent et s'ébrouent. L'homme est secoué comme une vulgaire marionnette, en proie à l'agitation du Maître, le visage déformé par la souffrance, jusqu'à ce que le tranfert s'achève. Pendant cet échange symbiotique, les investigateurs voient apparaître, tout autour de l'artiste, une scène légèrement luminescente, qui semble se dérouler comme un film déformé par le filtre d'une sombre brume. Ils distinguent à grand peine un hôtel dans les montagnes, un labyrinthe végétal, sans que cela n'évoque quoi que ce soit chez eux.

Le transfert terminé, les fils organiques quittent le corps de l'artiste, qui reprend doucement ses esprits. Il tourne vers les investigateurs un regard masqué par des lunettes à triple foyer, puis se dirige vers la cloison afin d'y procéder à la recopie de l'œuvre générée.

Assister à cette scène coûte 1/1D4 points de SAN. La vivre (si tant est qu'on soit un artiste) fait perdre 2/1D6 points de SAN.

Les ombres talentueuses

De nombreux artistes sont présents autour du gouffre quand les investigateurs parviennent dans la salle principale du Creuset (voir liste). Toutefois, même s'ils semblent suffisament proches pour être observés, les époques d'où ils proviennent opèrent comme une barrière occultante que seul le Maître peut franchir. Ainsi, les investigateurs pourront converser librement avec un artiste de leur époque, tandis qu'un artiste opérant en début ou du XXe siècle paraît déjà plus lointain. Il sera alors nécessaire de crier pour communiquer. Pour des artistes venant d'époques plus lointaines, le dialogue ne sera tout simplement pas possible.

De tous ceux qui sont présents au moment où les investigateurs parviennent sur les lieux, seuls trois peuvent être abordés : H.P Lovecraft (distinctement), Friedrich Murnau (quelque peu atténué), proches de l'époque des investigateurs, et Maxime Chattam, en raison du lien particulier qui le lie au Maître des Écheveaux.

Conversations avec les Ombres

La proximité temporelle entre les visiteurs du Creuset se mue en proximité géographique (les plus proches dans le temps sont les premiers rencontrés), les investigateurs font d'abord face à l'un de leurs contemporains.

Au vu de sa piètre notoriété, il y a peu de chances qu'ils connaissent le grand gaillard aux épaules voutées et au visage long et pâle. Howard Philip Lovecraft n'est encore qu'un écrivain méconnu, dont les différents voyages dans les Contrées du Rêve et l'Empire des Ombres a nourri les écrits. C'est l'un des sujets les plus brillants mais les plus difficilement contrôlables du Maîtres des Écheveaux. Malgré la domination ferme que ce dernier exerce sur les créations ombreuses, il n'a pu empêcher les écrits de l'auteur de Providence d'emmener « quelque chose » de l'Empire des Ombres, ce qui rend ses récits à nuls autres pareils.

S'il est abordé, le jeune homme suspend son travail. Les investigateurs réalisent que la tâche de l'écrivain est de recopier minutieusement les mots minuscules qui s'enchainent sur les parois de papier. À y regarder de plus près, les deux écritures sont tout à fait semblables.

Les écrits de Lovecraft réunis sous le nom de *l'Appel de Cthulhu* constituent une bible du Mythe inestimable, mais si les investigateurs tentent de lire ses pages, Howard leur rappelle fermement les règles du Maître : *nulle page écrite de mon sang ne sera lue par le sang étranger*.

Les investigateurs réalisent alors que les mots en question sont écrits en lettres de sang. Cette vision coûte 1/1D4 SAN.

Une conversation avec Lovecraft peut amener plusieurs informations capitales :

- Je me rappelle Fritz Lang, un cinéaste génial dont j'ai apprécié de nombreuses œuvres (il n'a pas vu *M*). Je me souviens l'avoir cotoyé de loin au Creuset, tandis que Lang consignait des visions du futur sous le titre *Metropolis*.
- Il est difficile de communiquer avec des artistes venus d'autres époques, passées ou futures. Un seul visiteur semble avoir la capacité de dialoguer avec tous : on le nomme ici le Prince du Creuset et il semble être le favori du Maître. C'est un écrivain qui dit venir du futur.
- Un artiste qui souhaite utiliser les Ombres dans ses œuvres se doit de passer par le Maître des Écheveaux. Lui seul peut distiller les Ombres de façon inoffensive et tout manquement à cette règle est immédiatement punie de bannissement du Monde des Ombres.
- Lang était un esprit contestataire, qui accusait le Maître de brider volontairement la création et de monnayer sa contribution de façon abjecte. Il n'a pas reparu récemment et ses ombres ont elles aussi disparu.
- Celui qui était le plus proche de Lang était le réalisateur allemand Friedrich Murnau, dont on peut voir l'ombre travailler sur son *Nosferatu*.

Friedrich Murnau est un homme taciturne qu'il est malaisé de faire sortir de sa transe créative. Il recopie frénétiquement le script de son chef d'œuvre, *Nosferatu*, tracé en lettres de sang sur les parois lui faisant face. Pour attirer son attention, les investigateurs devront user de beaucoup d'astuce, en lui parlant par exemple de son film ou en révélant avoir noté la ressemblance entre le personnage du film et le Scribe Errant.

Murnau a écrit son script en 1913 et les investigateurs auront des difficultés à communiquer avec lui. Qui plus est, il parle en allemand et ne maitrise que des bribes d'anglais.

Voici les informations que pourra livrer le grand réalisateur :

- Lang est un dément. Oser se rebeller contre l'autorité du Maître est une folie.
- Lang parlait de son nouveau film comme si les techniques de cinéma avaient changé du tout au tout. Il était



dévoré par l'horreur de déplaire (en fait par le passage au parlant).

- Il semble que le jeune Prince et lui ont longuement échangé. Le gamin est étrange, et nul ne sait pourquoi le Maître l'apprécie autant.
- J'ai effectivement utilisé le Scribe Errant pour figurer mon vampire. Comment ne pas utiliser une apparition aussi marquante ?

Le Prince du Creuset

Les Ombres s'assemblèrent. Pour former des lettres. Des mots.

M. Chattam, Les Arcanes du Chaos

Tandis que les investigateurs discutent haut et fort avec Murnau, ils attirent l'attention de celui que les occupants des lieux connaissent sous le sobriquet de Prince du Creuset. Maxime œuvre, contrairement aux autres artistes regroupés autour du gouffre, dans une pièce dont l'extrême modernité confère, en 1933, à la science-fiction. Bureau de verre noir, étranges étagères au design futuriste, tout ici permet de contempler ce que sera le futur. Tous les esprits qui réalisent cela perdent 0/1 point de SAN.

Le jeune homme peut aborder les investigateurs ou les attendre dans sa cellule de création, au choix du gardien. Quoi qu'il en soit, il les invitera dans son antre. Curieusement, ils semblent venir de la même époque et la conversation est aussi aisée qu'avec Lovecraft.

Le jeune homme est difficile à cerner : aimable, l'esprit vif, volontiers enjoué, il sombre d'une minute à l'autre dans une posture sombre, jusqu'à en devenir effrayant. Son esprit a depuis longtemps vacillé, et les relations privilégiées qu'il entretient avec le Maître des Écheveaux ont crée une répulsion couplée à une dépendance impossibles à conjuguer.

Opiomane, Maxime passe l'essentiel de ses nuits terrestres dans l'Empire des Ombres, à coucher sur papier, au prix de son sang, les écrits qui peuplent son esprit. Au fil du temps, et malgré le succès de ses romans bénis par le Creuset, l'écrivain a commencé à nourrir une frustration immense vis-à-vis du Maître des Écheveaux. Conscient qu'il lui doit en grande partie son succès, il est persuadé que ses écrits pourraient être encore plus aboutis si le Maître ne les bridait pas. Ce déchirement a coûté une grande partie de la Santé mentale de Maxime. Aussi, quand il trouva auprès de Fritz Lang un écho à ses doutes, il révéla au réalisateur ce que lui seul avait appris de la bouche du Maître : l'existence du Mâcheur de Mots, l'ancien pourvoyeur de création ombreuse, vaincu et gardé en servilité par le Maître.

Certains artistes du Creuset

(Œuvres en cours de confection)

Sophocle (*Œdipe Roi*)

Le Caravage (*Judith décaptitant Holopherne*)

Dante (*L'Enfer*)

William Shakespeare (*Macbeth*)

Charles Baudelaire (*Les Fleurs du Mal*)

Edward Munch (*Le Cri*)

Emilie Brontë (*Les Hauts de Hurlevent*)

Friedrich Murnau (*Nosferatu*)

Tod Browning (*Freaks*)

H.P. Lovecraft (*L'Appel de Cthulhu*)

Maxime Chattam (*Les Arcanes du Chaos*), à l'écart de tous

Communiquer avec le Maître des Écheveaux

Le Maître a l'habitude de ne communiquer qu'avec des artistes, prêts à sacrifier une partie de leur existence pour produire une œuvre chargée de la terreur atavique que portent les ombres. Il n'a a priori que faire de simples enquêteurs, même si ces derniers, pour parvenir jusqu'à lui, sont passés par des épreuves initiatiques. Toutefois, s'ils s'adressent à lui avec déférence et en produisant suffisament d'informations à son sujet, le Maître ouvre vers eux un œil attentif.

S'il s'approche suffisamment, un investigateur peut reconnaître, au prix d'un test extrême d'***Intelligence***, le regard du Prince du Creuset dans ce visage émacié.

Si les investigateurs ont écouté les conseils du *Noctemunda*, ils se sont peut-être procuré un ouvrage du Mythe à sacrifier au maître des lieux. Quand le livre est précipité dans le gouffre, les globes posés dans la coupe en onyx sur les genoux osseux du Maître se mettent brièvement en mouvement. L'un des globes se gorge alors d'un liquide brun jusqu'à en être rempli. Le Maître saisit alors le globe et s'en repaît goulûment, l'humeur brunâtre se répandant sur ses lèvres sèches. Alors, l'un des fils naissant de son corps se met à onduler doucement, et un liquide sombre circule le long de ses fibres avant de dessiner sur une paroi un nouveau texte. Bien que les investigateurs n'aient certainement pas le temps de passer en revue le nouvel écrit, une étude apprendrait que le texte a été expurgé de tout élément étranger à Yog-Sothoth et que tous les sortilèges liés à des dieux extérieurs ou anciens ont été remplacés par des sorts liés au dieu des globes.

Communiquer avec le Maître des Écheveaux est une expérience traumatisante. Son corps désséché est sans cesse agité de soubresauts qui arrachent à la créature des râles que l'on peut penser extatiques ou d'agonie. Le gouffre exhale une odeur de fleur entêtante, douceâtre jusqu'à l'écoeurement. Enfin, la voix même du maître des lieux est rauque et mêlée à un sifflement étranger à une oreille humaine. L'expérience coûte 1/1D6 points de SAN.

Le Maître des Écheveaux livrera les informations suivantes :

- (Si Lang est abordé) Le nom des bannis ne doit être prononcé. Son châtiment est en cours, son heure est passée.
- (Si l'on aborde la raison de cette haine) Celui qui réfute mon pouvoir ouvre la porte aux ombres. Je suis le berger d'un monde où je ne vis plus. Je protège l'homme à ses dépends.
- (Si l'on aborde le Mâcheur de Mots) Au début de la création, l'anarchie régnait et les ombres empruntaient les vaisseaux de papier vers le monde pour porter le

hurlement du Mâcheur de Mots, le Faiseur de Silence, l'horreur incarnée. L'abomination fut vaincue, enfOuïe et oubliée. L'oubli doit rester sa seule demeure.

- (Si l'on narre l'histoire des ombres et des enfants disparus) Ainsi les cris d'horreur n'étaient pas des échos d'un lointain passé mais ceux d'un futur prêt à ressurgir. Il ne sera pas. Je refermerai mon emprise et tout sera oublié.
- (Si l'on s'inquiète du sort des enfants) Qui s'est soucié de l'enfant que j'étais ? La sauvegarde nécessite des pertes, des corps jonchant le sol nu, des esprits que l'on étouffe, des vies que l'on observe faute de ne plus pouvoir les vivre.

Dès lors que le Maître des Écheveaux est mis au courant des manœuvres de Fritz Lang et du Mâcheur de Mots, sa résolution est prise, et il est décidé à priver son vieil ennemi de sa manne d'énergie en éliminant les enfants prisonniers. Les investigateurs devront parvenir à le persuader de suspendre au moins un temps son plan afin de leur laisser le temps de retrouver les petites victimes. Si les joueurs n'en n'ont pas l'idée, Maxime s'adresse aux investigateurs, visiblement en proie à une vive émotion. Le visage déformé par le conflit de loyauté qui le torture, il avoue avoir lui-même donné à Lang les indications qui amènent à la prison de silence du Mâcheur, dans l'espoir que le réalisateur parvienne à les libérer du joug du Maître. Sans qu'il sâche exactement pourquoi, il s'est toujours senti incapable de se livrer à un tel acte. Il ignore que cela correspondrait à un acte d'auto-agression.

Au final, si les investigateurs n'ont pas convaincu le Maître, Maxime se propose de détourner quelques minutes son attention pendant que les investigateurs se lancent dans une opération de rescousse. Il leur livre le moyen de trouver le Mâcheur de Mots :

« Avancez dans l'Obscur, oubliez vos yeux inutiles
Cherchez dans les effluves celles qui jamais ne resplendissent
La puanteur des fleurs du Mâcheur
La pestilence des Fleurs du Mal. »

Les Fleurs du Mal

Sortis du Creuset des Ombres, les investigateurs se trouvent de nouveau face à un océan d'obscurité, d'où ne s'extraient que quelques pâles lumières d'étoiles mourantes. Des formes fantomatiques semblent les observer, voraces, tandis qu'ils s'enfoncent dans des étendues inhospitalières. Pourtant, après une période de temps inquantifiable, les investigateurs perçoivent un vague parfum flotter lourdement dans l'air. Celui de fleurs en putréfaction. Gageons qu'ils suivront avec célérité cette piste, qui les conduit tout droit au Mâcheur de Mots.

Au sein d'un abîme de noirceur, aux flancs escarpés, le Mâcheur de Mots vit, immobile, dans sa prison végétale. Celle-ci prend la forme d'un kiosque musical aux formes élégantes, aux montants fins et ouvragés qui diffusent une pâle lumière. Sur cette structure, une toile de plantes grimpantes s'est établie, enchevêtrement de ronces et de fleurs en état de putréfaction avancée, qui, de loin en loin, se détachent de leur tige pour s'envoler vers le néant. Alors, le Mâcheur pousse un râle de souffrance, car il contemple son pouvoir déchu qui s'évanouit.

Le Mâcheur de Mots

Le Mâcheur est une créature de forme à peine humaine, drapée dans une cape sombre laissant échapper des volutes de fleurs en putréfaction. Un visage grotesque s'extrait de cette cape végétale. Imberbe, gonflé de protubérances suintantes, il ne possède ni nez ni yeux. Une bouche démesurée fend verticalement le visage en deux, laissant apparaître trois rangées de dents minuscules, semblables à des épines de rosier. Cette orifice est cousu sur toute sa longueur par un gros fil d'apparence métallique, qui s'agite ponctuellement pour déformer le visage, étouffant la moindre vélléité de communication de la créature. Du tréfond de son corps, des râles gutturaux s'échappent parfois, frappant l'âme de ceux qui y prêtent l'oreille.

Les enfants

Passée la répugnance qu'inspire le Mâcheur de Mots, les investigateurs réalisent très vite que ceux qu'ils venaient chercher sont bien présents. Les enfants, dont le jeune James Rosey, sont là, frêles silhouettes massées dans des postures peu naturelles contre le kiosque, bouche grande ouverte, visage déformé par la terreur. Mais aucun son ne sort.
Le Mâcheur de Mots est prisonnier du kiosque et, à moins qu'un investigateur soit assez fou pour entrer dans cette geôle - auquel cas il est saisi par le Mâcheur et pressé jusqu'à ce qu'il produise un cri de terreur primitive dont le monstre se repait - il ne peut rien contre les investigateurs.
Toutefois, ses suivantes, les cinq Ombres du Gibet, sont là, tapies dans les ombres, prêtes à bondir pour protéger leurs jeunes captifs. Les investigateurs vont avoir maille à partir avec ces créatures d'ombre excessivement dangereuses.



Maxime Chattam

Jeune écrivain né à la fin du XXe siècle, il réalisa bien malgré lui quel destin attendait son monde à cause des ombres infusées dans les œuvres de fiction et d'art. Il décida de se sacrifier pour devenir le Maître des Écheveaux et changer le futur du monde. Mais ce futur lui réservait un bien cruel clin d'œil quand le Maxime du futur modifié se fraya un passage jusqu'à lui. Depuis, un lien fort et paradoxal s'est tissé entre eux, mélange de tendresse, de jalousie et d'ambition.

FOR	50
CON	50
DEX	50
TAI	50
INT	70
POU	90

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Points de magie : 18
Mouvement : 8
Santé mentale : 25

Compétences

Arts et métiers (écriture)	75%
Bibliothèque	60%
Criminalistique	45%
Discrétion	55%
Histoire	35%
Mythe de Cthulhu	25%
Occultisme	65%
Persuasion	40%
Pharmacologie	30%
Trouver Objet Caché	55%

Combat

Corps à corps (20/8). Dégâts : 1D3 — 40 %



Le Maître des Écheveaux

FOR	40
CON	90
DEX	20
TAI	50
INT	90
POU	150

Combat

Corps à corps 80 % (40/16). Dégâts : 1D6

S'il est attaqué physiquement, le Maître déploie ses filaments et tente d'empaler ses agresseurs avec. Chaque agresseur subit l'attaque de 1D6 filaments par round. Il faut supporter l'attaque de ces filaments avant de pouvoir attaquer l'entité au corps-à-corps.

Infuser les ombres dans la création : 100 % (50/20)

Sentir le talent : 100% (50/20)

Perte de SAN : 2/1D10

Conseil au Gardien

Étant donné la puissance des Ombres du Gibet, modulez leur nombre en fonction du nombre et de la puissance des investigateurs.

Discussion avec le Mâcheur

Si les investigateurs parviennent à vaincre ou mettre en fuite les Ombres du Gibet, le Mâcheur émettra un son guttural, semblant surgir droit de ses entrailles. Cette plainte est par bien des côtés déchirante : c'est celle d'un prisonnier éternel qui perd soudain le seul plaisir de sa pitoyable captivité.

Les enfants peuvent être récupérés, mais leurs yeux restent écarquillés d'horreur et leur mutisme est irréversible, sauf si le gardien souhaite ménager une fin heureuse à cette triste histoire.

La terreur qu'ils ont ressenti en étant amenés au Mâcheur a fait instantanément vaciller leur esprit, et a donné lieu à un long hurlement dont la créature se repaissait jusqu'alors.

Il viendra peut-être à l'esprit des investigateurs de tenter de communiquer avec le Mâcheur. Celui-ci, depuis son incarcération par le Maître, est privé de parole mais a appris à émettre des sons qui lui permettent de former des mots simples. Des investigateurs patients peuvent dès lors tenter d'obtenir les quelques informations qui leur manquent, en s'approchant au plus près de la créature et de ses relents putrides.

Le Mâcheur livrera alors sa propre version de l'histoire…

« L'écrivain croyait sauver le monde de lumière.
Il a fait appel au seigneur des globes, Yog-Sothoth, maître du temps et de tous les espaces.
Il m'a privé de liberté et avec moi tous ceux pour qui les ombres sont des manifestations de la liberté de créer.
Il a atténué l'horreur mais a créé la servitude.
Il a sauvé son monde mais à quoi bon vivre dans un monde privé de ses sentiments les plus purs ?
Il a maudit sa propre existence pour régner sur les écheveaux et trône à présent en contemplant celui qu'il est devenu, un être de frustration qui ne rêve que d'une chose : me libérer.
Lui qui m'a enfermé.
L'homme qui est venu a compris que seule



une existence sans limite valait d'être vécue.
Il a ouvert la porte à mes servantes, mes cinq sens depuis longtemps éloignés de moi.
Pour quelles me nourrissent des cris dont j'avais oublié la saveur.
L'horreur primitive, celle qu'on ne ressent qu'avant son dernier souffle. »

Actions et Conséquences

Si les investigateurs ont communiqué avec le Mâcheur de Mots, ils peuvent se voir tiraillés par un choix cornélien : sauver le monde ou libérer la créativité ?

Ils peuvent en effet laisser le Maître des Écheveaux régner sur la création ombreuse et garder leur monde sain, quitte à museler une force naturelle primitive, certes génératrice de destruction à long terme, mais porteuse également d'intensité de vie. S'ils décident de privilégier cette solution, il leur restera à régler le problème que constitue Maxime. En effet, celui-ci n'aura de cesse, en proie à une fracture schizoïde, de tenter de libérer la créativité qu'incarne pour lui le Mâcheur. À moins que les investigateurs ne le détruisent, il finira par y parvenir, générant un nouveau futur où il réalisera quelle erreur il a faite avant de nouer un pacte avec Yog-Sothoth. Et l'histoire recommencera.

Si les investigateurs décident de libérer le Mâcheur, ils devront affronter le Maître dans le Creuset des Ombres.

Le Mâcheur libéré, les œuvres fantastiques se nimberont d'une intensité nouvelle, déclenchant des vagues d'horreur et de folie. Ces œuvres maudites seront traquées sans relâche.

Maxime, de son côté, verra de nouveau clair dans l'avenir du monde : la destruction. Il fera de nouveau le choix qui s'impose : se lier à Yog-Sothoth pour contrecarrer les plans du Mâcheur.

La seule solution pour sortir de cette impasse est de mettre fin à l'existence de l'écrivain. Mais les investigateurs pourront-ils mettre ainsi fin aux jours d'un innocent à qui leurs descendants devront, au final, la vie ?

Conclusion

Le séjour des investigateurs dans le Creuset les marquera à jamais. Quel que soit le choix effectué, chacun d'eux perdra 1D10 points de SAN dès son retour dans le monde réel et sera enclin à développer des phobies liées à l'obscurité.

Les enfants ressurgiront à l'endroit où ils ont disparu. Seuls des traitements médicaux administrés par les meilleurs psychiatres permettront de les faire sortir de leur état catatonique. Et aucun de leurs parents - si tant est qu'ils en aient - n'a évidemment les moyens de les faire accéder à de tels soins.

Making-of

Quand j'ai contacté Maxime Chattam pour lui proposer de faire une apparition dans ce scénario, j'avais simplement en tête de ménager un clin d'œil amical à l'un des maîtres du thriller horrifique, doublé d'un pratiquant emblématique et militant de notre passion. Je l'encourageai au passage à me donner des pistes sur la façon dont il pourrait apparaître dans l'histoire. J'avais ouvert la boite de Pandore. Ces pistes, échange après échange, me conduisirent à modifier considérablement ma trame première pour intégrer des idées que je ne pouvais laisser passer. La forme finale, que vous tenez entre vos mains, fut donc modifiée par ma rencontre avec le Maître des Écheveaux, dans un coin d'ombre virtuel.

Qu'il en soit grandement remercié.

Philippe

Les Cinq Ombres du Gibet

Les Ombres du Gibet sont les Ombres de cinq sorcières pendues à des époques et localisations différentes. Elles prennent la forme de femmes maigres à la chevelure sombre couvrant leur visage. Derrière ce rideau, deux yeux sombres luisent faiblement d'une lueur mauvaise, mais on ne peut la voir que quand la sorcière vient placer son visage en face du votre, avant de vous déchirer de ses griffes ombreuses.

Elles portent autour du coup les restes d'une corde et le nœud coulant qui leur ôta la vie.

Chacune d'entre elles est associée à un sens et à l'horreur qu'il peut faire naître. Elles laissent sur leurs lieux de passage leur « signature » :

Ouïe : impression de pénétrer un cocon, de perdre l'Ouïe ou au contraire bruit d'une stridence extrême.

Vue : hallucination visuelle (mouches, papillons, ou liée à une phobie).

Goût : goût de sang ou de bile dans la bouche, sensation de dents qui tombent

Toucher : douleur atroce en touchant les lieux de son passage (sensation de cactus) ou engourdissement.

Odorat : odeur insoutenable d'urine et d'excrément, de putréfaction.

FOR	30
CON	50
DEX	90
TAI	40
INT	50
POU	60

Points de vie : 9
Mouvement : 10 (vol)

Combat

Corps à corps 80 % (40/16)

1 Pv (ignore l'armure sauf magique) + 1D3 points de Magie (aspiration dans l'ombre).

Perte de SAN : 2/1D6

Les Ombres griffent leurs proies et génèrent des blessures d'ombre dans la chair de celui qu'elles assaillent. Chaque attaque fait perdre des points de magie. Si les points de magie sont réduits à zéro, l'ombre de la victime est prisonnière de l'influence du Mâcheur de Mots et reste confinée à l'Empire des Ombres.

Le corps du rêveur erre alors sans but dans le monde réel, privé de son ombre.

Si le visiteur a incarné son corps dans l'Empire, il subit également des blessures physiques. Une fois ses points de magie vaincus, les cinq Ombres achèvent de détruire son corps.

Saisir une proie dans les ombres	90 % (45/18)
Bondir	80 % (40/16)
Repérer une proie dans le monde réel	60% (30/12)

J'AI PEUR DE MON OMBRE

Par Tristan Lhomme

Fiche technique

Investigation	3/5
Action	3/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5

Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Difficulté : Éprouvé
Durée : 5-8 heures
Nb de joueurs : 4-5
Epoque : Années 1880

À l'affiche

Marquis Antoine d'Anville : Victime d'une hantise meurtrière.

Alban Donat : Occultiste antipathique, il risque d'être la seconde victime.

Juliette Donat : Maîtresse délaissée et épouse vindicative.

En quelques mots

Le jeune marquis d'Anville vient de rompre ses fiançailles avec Louise de Gendron. Charles, le frère de la jeune fille, demande réparation au marquis. Le duel se conclut par la mort de d'Anville. Charles de Gendron, effondré, répète que son adversaire s'est jeté sur son épée. Que s'est-il passé ?

Implication des investigateurs

1. Les investigateurs incarnent les témoins de l'un ou l'autre des combattants, ce qui suppose des relations relativement étroites : ce n'est pas le genre de service que l'on demande à une simple connaissance. D'Anville mort et Gendron en fuite, il devient souhaitable de clarifier les circonstances du drame, afin de limiter l'intervention de la police et de la justice.
2. Les investigateurs sont la police. Plus précisément, il s'agit d'inspecteurs de la Sûreté chargés de déterminer si la mort du marquis est un accident ou un meurtre.
3. Les investigateurs interviennent après coup. René de Thevray, le frère du marquis, les charge d'éclaircir les circonstances du drame, avec pour mots d'ordre « tact » et « discrétion ».
4. Une éventuelle investigatrice est certainement une amie de Mlle de Gendron ou de la famille d'Anville. Elle peut être présente lors du duel, auquel elle assiste depuis une voiture fermée, pour ne pas distraire les combattants par sa présence.

Où l'ombre de la jalousie gâche une histoire d'amour et ruine des vies.

Enjeux & récompenses

Ce premier scénario devrait rapporter 1D6 points de SAN aux investigateurs, pour peu qu'ils arrivent à apporter une conclusion satisfaisante à l'affaire. S'ils font preuve de tact lors de l'enquête, et arrivent à étouffer dans l'œuf les divers scandales possibles, ils gagnent 1D6 en ***Crédit***.

Ambiance

La bizarrerie de l'après-duel, où les investigateurs étouffent un homicide *avec l'accord de la police*, tranche avec l'habituel « zut, que faire du cadavre ? » Ensuite, les investigateurs évoluent dans une série d'histoires de famille (d'Anville/Gendron, puis d'Anville/Donat, puis à l'intérieur du couple Donat), au sein d'un milieu où les non-dits et la crainte du scandale sont omniprésents.

Il vous appartient de doser l'intervention de l'ombre. Selon vos besoins, elle peut aussi bien semer le chaos que rester à l'arrière-plan.

Quelle que soit votre décision, ce premier scénario joue davantage sur le fantastique classique que sur le mythe de Cthulhu. Servez-vous de l'ubiquité de l'adversaire – il y a des ombres *partout* – et de l'incertitude constante qui va avec. Est-ce que cette ombre a bougé, ou est-ce que la vue des investigateurs leur joue des tours ? Et si elle a bougé, était-ce un mouvement naturel ?

Mise en place

Que se passe-t-il ?

Mardi 14 juin 1881, cinq heures trente du matin. Deux fiacres se rangent dans une allée déserte du bois de Boulogne. Des hommes en descendent. Ils forment deux groupes de trois. Un septième reste un peu à l'écart, une sacoche de médecin à ses pieds.

Deux jeunes gens retirent leurs vestons, s'avancent sur la pelouse. Les autres les rejoignent. L'un d'eux leur tend un long coffret plat, d'où ils sortent des épées. Après une dernière discussion, les deux combattants restent seuls sur le pré.

Le combat dure moins de trente secondes. Au second assaut, l'un des duellistes embroche l'autre. Le médecin se précipite. Son côté droit inondé de sang, le blessé bredouille quelques paroles confuses, puis perd connaissance. Le meurtrier, à genoux, sanglote et serre la victime dans ses bras. Ses témoins le raccompagnent au fiacre. Le visage grave, le médecin se relève. Il n'y a plus rien à faire.

Que s'est-il passé ?

La veille, vers 17 h, Charles de Gendron s'est présenté au domicile parisien du marquis d'Anville, pour lui demander « une explication », au sens précis que les hommes de ce temps et de ce milieu donnent à ce mot.

Ce que vous savez des protagonistes du drame

• À 25 ans, **le marquis d'Anville** jouit d'une grosse fortune. Issu d'une vieille famille de l'aristocratie normande, il est orphelin – son père a été tué par les Prussiens en septembre 1870, et sa mère a succombé à « une longue maladie » l'an dernier. Il a la réputation d'un garçon sérieux, qui passe l'essentiel de son temps sur ses terres et s'efforce d'améliorer la condition de « ses » paysans. Ses visites à Paris, assez rares, lui donnent l'occasion de se détendre avec un petit groupe d'amis choisis. Ses fiançailles avec **Louise de Gendron** devaient déboucher sur un mariage en septembre.

• Âgé de 23 ans, **Charles de Gendron** est un jeune homme de bonne famille sans activité définie, qui se prépare vaguement à entrer dans l'entreprise familiale. Joyeux compagnon, amateur d'actrices de café-concert et de champagne, ses frasques restent dans les limites de l'acceptable. De l'avis général, c'est un brave garçon.

• **Louise de Gendron** aura 21 ans au mois d'août, et entrera en possession de l'héritage de sa grand-mère à cette occasion. Très amoureuse de d'Anville, la rupture des fiançailles lui a brisé le cœur au point où elle parle d'entrer au couvent.







Aide de jeu 1 – Ce que vous savez…

Le marquis venait de rompre ses fiançailles avec Louise de Gendron, la sœur de Charles, dans des conditions que ce dernier jugeait « indignes ». Le ton est monté, Gendron a giflé d'Anville… Il s'en est suivi le rituel échange de témoins, dans la soirée. Ils ont réglé les détails du combat. Les formes ont été respectées, les armes inspectées, bref tout s'est déroulé comme il convient, à ceci près qu'il y a un mort, alors que le combat aurait dû être au premier sang. Le Document 1 donne davantage de détails sur les acteurs du drame, et l'encadré *Les duels*, ci-contre, apporte quelques informations de contexte.

Que va-t-il se passer ?

Si les investigateurs jouent les témoins, c'est à eux d'agir : d'Anville est mort et Gendron se montre incapable de prendre des décisions. Éventuellement aidés de tests d'ÉDU, ils doivent résoudre les problèmes suivants :

1. **Rapatrier le corps**. Il faut le charger dans l'un des fiacres et, lors du passage des fortifications, faire croire aux gardes de l'octroi qu'il dort. L'appartement de d'Anville, dans le quartier du Faubourg-du-Roule, se trouve au premier étage d'un appartement haussmannien. Y introduire un cadavre ensanglanté sans attirer l'attention de la concierge s'annonce difficile.
2. **Évacuer le meurtrier.** Dans la chaleur du moment, Gendron parle de se rendre à la police. Cela rendrait le scandale inévitable. Il est couvert de sang. Il faut le laver et lui procurer des vêtements propres, si possible sans repasser chez lui. Ensuite, la solution traditionnelle consiste à filer vers la gare du Nord et à le fourrer dans un compartiment de première classe à destination de Bruxelles, mais il est également possible de le cacher en France…
3. **Fournir une « explication officielle » au décès**. L'idée n'est *surtout pas* de tromper la police, mais d'imaginer un récit qui puisse satisfaire « la bonne société ». Bien sûr, tout le monde saura ce qu'était vraiment ce « tragique accident » ou cette « maladie foudroyante », mais tout le monde fera comme si. Reste à construire une version acceptable… et à s'y tenir.
4. **Prévenir les autorités**. Enfin, une conversation s'impose avec **M. Lamoigne**, le commissaire du quartier du Roule. Assisté d'un greffier de confiance, il recueille lui-même leurs dépositions, y joint les conclusions du médecin et le procès-verbal de la rencontre, et leur promet qu'il n'y aura pas de « suites malheureuses » en ce qui les concerne. Il omet soigneusement de leur demander où est Gendron, pour leur éviter d'avoir à mentir. Bref, il se montre aussi compréhensif que possible.

Les duels

Dans la France du XIXe siècle, le duel fait partie des aléas de la carrière des hommes politiques, des journalistes, des officiers et, plus généralement, de tous les membres de la « bonne société ». La pratique, codifiée depuis des décennies, laisse peu de place à l'improvisation. On s'affronte au pistolet ou à l'épée, dans des conditions plus ou moins rigoureuses selon la gravité de l'offense. Chaque combattant est assisté de deux témoins, qui dressent ensemble un procès-verbal des événements. Bien entendu, le duel se tient en présence d'un médecin.

Destinés à régler des litiges hors des tribunaux, les duels sont, par définition, une activité discrète.

Les spécialistes estiment qu'il s'en livre quand même plusieurs centaines par an… Inévitablement, certains tournent mal, même lorsqu'ils sont censés se conclure au premier sang. La justice ne s'y intéresse que lorsque l'un des combattants meurt ou est grièvement blessé, et elle ne condamne que les authentiques « guets-apens », par exemple lorsqu'un excellent escrimeur provoque un novice et fixe des conditions de duel destinées à déboucher sur un décès. Le reste du temps, elle rend des non-lieux ou prononce des condamnations légères.

En 1881, le duel est en bonne voie de devenir une originalité française. Il subsiste en Italie et dans certaines régions des États-Unis, mais il a disparu en Angleterre et en Espagne, et il se fait rare dans le reste de l'Europe. Il faudra l'hécatombe de la Première Guerre mondiale pour qu'il passe définitivement de mode.

Lectures impies

Ce scénario doit beaucoup plus au *Horla*, de Guy de Maupassant, qu'à Lovecraft. Les thèmes de la possession, de l'ombre hostile et du double irriguent tout le fantastique classique. Si vous avez besoin d'idées, vous pouvez en toute bonne conscience faire votre marché chez Hoffmann, Poe, Seignolle, etc.



« Le Code d'honneur - Un duel dans le Bois de Boulogne - près de Paris » gravure sur bois de Godefroy Durand, 1875

L'air du temps

Jules Grévy est président de la République depuis 1879. *Jules Ferry* est président du Conseil depuis septembre 1880. Les « deux Jules » poursuivent une politique d'enracinement de la République. Après dix ans de survie incertaine, ses chances de durer semblent enfin s'améliorer.

La **question scolaire** se pose avec acuité. Ferry a fait fermer les écoles religieuses l'année précédente. Sa grande loi sur l'école primaire laïque et obligatoire est en discussion au Parlement. Elle sera votée le 16 juin.

La **politique coloniale** prend également beaucoup de place dans les journaux. La mission Flatters, chargée d'explorer le Hoggar, a été massacrée par les Touaregs le 16 février. Le traité du Bardo, faisant de la Tunisie un protectorat français, a été signé le 12 mai.

Sur le front des **arts**, il est beaucoup question d'*impressionnisme*. Le grand public reste hermétique aux productions de cette école, mais elle gagne doucement ses lettres de noblesse auprès de la bonne société. En **littérature**, Victor Hugo, très âgé, continue à écrire. *Nana*, d'Émile Zola, vient de paraître. Gustave Flaubert est mort l'an dernier. Son disciple Maupassant, âgé d'une trentaine d'années, vient de publier son premier recueil de contes, *La Maison Tellier*.

Que s'est-il réellement passé ?

Quand on a 25 ans et de l'énergie à revendre, la vie d'un gentilhomme campagnard n'est pas forcément passionnante. Au printemps précédent, le marquis d'Anville a fait la connaissance d'un couple de voisins, les Donat. Alban Donat est entre deux âges, obèse et pontifiant. Son épouse Juliette a 25 ans de moins que lui et de sublimes yeux bleus…

M. Donat parti en voyage d'affaires à Londres, ce qui devait arriver arriva. La liaison entre le marquis et Mme Donat dura trois mois, de mai à juillet 1880, et se termina à la satisfaction des deux partenaires. C'est du moins ce dont le marquis s'est persuadé. En réalité, il a laissé derrière lui une femme amoureuse… et jalouse.

À son retour, début août, M. Donat s'est douté de quelque chose, et il a eu des mots avec d'Anville. Cela fait de lui une cible de choix pour les investigateurs, d'autant qu'il a mauvaise réputation dans la région. Il se murmure qu'il est sorcier, alchimiste ou quelque chose de ce genre. L'intéressé se garde bien de démentir, même si en réalité, son intérêt pour l'occultisme est une marotte inoffensive.

Au cours de l'automne, d'Anville courtise Louise de Gendron. Le 5 décembre, les Donat apprennent les fiançailles du marquis par des relations communes. Le 10, à la recherche d'un moyen de se venger, Mme Donat fouille dans les « documents occultes » de son mari et y trouve la traduction d'une malédiction chinoise. Il y est question d'ombres qui châtient les ennemis du magicien. Sans vraiment y croire, elle accomplit le rite.

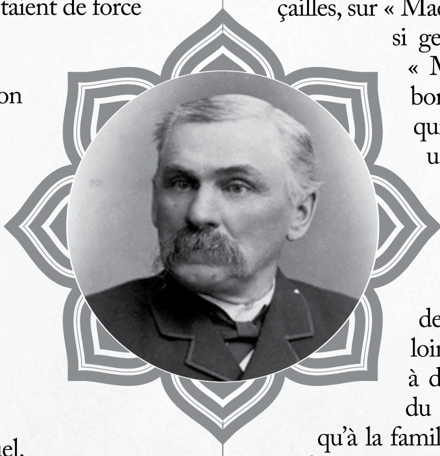
À compter de cette date, d'Anville est hanté, persécuté par une ombre. Le fringant marquis devient une ruine insomniaque, ravagé par « un mal inconnu ». Ne voulant pas condamner Louise à une vie de souffrances aux côtés d'un infirme, il rompt ses fiançailles. Lors du duel, l'ombre lui fait faire un pas de côté, et ce qui aurait dû être une éraflure se change en coup mortel.

L'affaire n'est pas close pour autant. L'ombre qui a brisé le marquis rôde toujours. Et lorsqu'elle a appris la mort de son ex-amant, Mme Donat a relancé la malédiction, cette fois sur son mari…

Acte I : Paris

Première enquête

- Si les investigateurs n'ont pas assisté au duel, il est temps d'interroger les **témoins**. Si leur rôle n'est pas tenu par des PJ, d'Anville était assisté du **comte Philippe de Buoux** *(un vieil ami de la famille, dans la cinquantaine, sévère et grisonnant)* et du **capitaine Henri Pellerin** *(un cousin, officier de cavalerie, 26 ans)*. Gendron avait fait appel à une paire d'amis proches, **Jean de Longnac** *(22 ans, c'était son premier duel… et il jure que ce sera son dernier)* et **Sylvestre Horsain** *(la trentaine, journaliste sans fortune et alcoolique mondain)*. Tous quatre sont peu disposés à parler, à moins que les investigateurs n'aient une très bonne raison de les interroger. Tous confirment que la rencontre a été parfaitement régulière. Il est impossible d'incriminer le terrain ou les circonstances. De plus, les deux combattants étaient de force à peu près égale, et il leur était déjà arrivé de s'affronter en salle. Selon toutes les apparences, d'Anville a tout simplement commis une erreur grossière qui lui a coûté la vie. Pellerin, qui ne l'avait pas vu depuis novembre, mentionne toutefois qu'il l'avait trouvé « très changé » et amaigri lorsqu'il l'a contacté la veille du duel.



- Si son rôle n'était pas tenu par un investigateur, le **médecin** qui n'est pas parvenu à sauver d'Anville est le **Dr Christophe Mantrelle** *(ancien militaire, la quarantaine, maigre et roux, avec des lorgnons)*. Ce généraliste prospère vit et travaille à Passy. Dans le milieu des duellistes parisiens, il est connu pour assister volontiers les combattants qui croisent le fer au bois de Boulogne. C'est Horsain qui a pensé à lui et l'a contacté. Mantrelle ne connaissait pas les participants, et traite toute l'affaire avec un certain détachement « clinique ». S'il est interrogé par les investigateurs, il explique que l'épée de Gendron a touché d'Anville au foie. Quelques millimètres plus à gauche, la blessure n'aurait été « que » très grave, mais l'artère hépatique a été perforée, provoquant une hémorragie aussi rapide que fatale.
- Dans la journée qui suit le duel, **Charles de Gendron** est incapable de témoigner. Ensuite, il peut raconter ce qu'il a vu et ressenti, directement s'il est encore dans la région, par lettre ou télégramme si les investigateurs l'ont envoyé se mettre à l'abri.

Chez le marquis d'Anville

L'appartement du marquis, rue La Boétie, est un modeste trois-pièces encombré de meubles Second Empire : il appartenait à sa mère, et depuis son décès, le marquis s'en servait comme d'un pied-à-terre. Il prévoyait de le faire redécorer après son mariage.

Le personnel se limite à **Bertrand**, le valet de chambre du marquis. Pâle et grisonnant, il est au service de la famille depuis 25 ans. Lorsque les témoins du duel ramènent le corps, il s'évanouit. Ensuite, la larme à l'œil, il fait de son mieux pour se rendre utile – c'est notamment lui qui pense à prévenir le nouveau marquis.

Interrogé, il s'épanche volontiers sur les fiançailles, sur « Mademoiselle Louise qui est si gentille et si bonne », sur « Monsieur qui était un si bon maître », sur les duels qui sont « une honte pour un pays civilisé », etc.

Le meilleur moyen d'en tirer des informations utiles est de l'écouter avec patience et de poser des questions de loin en loin. Il a beaucoup à dire sur les derniers mois du marquis, mais n'en parle qu'à la famille ou à des personnes de confiance.

- D'Anville était malade depuis la mi-décembre. Il dormait mal et se plaignait de ne jamais être reposé. Il mangeait peu, perdait du poids et paraissait sans cesse tourmenté. Pendant quelques semaines, autour des fêtes, il a insisté pour garder une lampe allumée sur sa table de nuit, mais il y a renoncé peu après le Nouvel an.
- Autour du mois de février, le marquis a commencé à avoir « des crises » beaucoup plus violentes, où il étouffait, se débattait et déchirait ses vêtements de nuit.
- Il a souffert de plusieurs attaques de somnambulisme au mois de mars et d'avril. En une occasion, on l'a retrouvé dans le parc du château, couvert de bleus, « comme s'il avait été attaqué par un vagabond. Il n'a pas voulu faire venir le médecin, mais j'ai bien vu qu'il était mal en point ». Bertrand mentionne en passant qu'il y a eu « des incidents » dans les fermes des alentours, mais refuse de

Les derniers instants du marquis

Gendron, le docteur et une partie des témoins (selon leurs actions si ce sont les PJ, à votre convenance s'il s'agit de PNJ) étaient à portée d'oreille lors de l'agonie de d'Anville. Ses derniers mots ont été « portez-moi au soleil, je ne veux pas mourir dans l'ombre ». Il a perdu connaissance avant que les assistants aient eu le temps d'accomplir cette ultime volonté.

Lorsqu'il a cessé de respirer, moins d'une minute plus tard, il s'est passé un phénomène curieux : pendant une seconde, le visage du marquis a disparu dans le noir, comme si « la nuit était tombée autour de lui ». Gendron l'a vu, contrairement au docteur. Si les témoins l'ont remarqué, cela leur a coûté 0/1 point de SAN.

Enfin, Gendron, qui tenait d'Anville dans ses bras, a senti « le souffle de la mort », un *changement*, une bouffée, quelque chose qui n'était pas *exactement* froid ou sombre, mais qui se rapprochait de ces deux états.



M. le vicomte

La famille d'Anville ne s'éteint pas avec le marquis : son cadet, actuellement vicomte de Thevray, hérite du titre et de la totalité des biens de son frère. Le nouveau marquis s'appelle **René**. Il a vingt-deux ans. C'est un beau petit jeune homme à la mode, sans une once d'imagination ou de vice. Il vit d'une rente constituée par sa mère, qui lui suffit pour vivre « correctement » et entretenir une Mlle Lucia, vaguement actrice dans un théâtre de troisième ordre. Le vicomte n'était pas proche de son frère. Leur dernière rencontre remontait au Nouvel an. Il avait trouvé qu'Antoine avait mauvaise mine et l'air préoccupé, sans s'en inquiéter davantage.

René est sincèrement chagriné par la mort de son frère. Il est là pour remplir le rôle d'employeur du groupe au cas où il vous en faudrait un. Si les investigateurs enquêtent pour une autre raison, il peut servir de suspect… ou de victime, comme nous le verrons plus loin.

Les investigateurs ont intérêt à le ranger de leur côté, dans la mesure où leur accès au château d'Anville dépend de lui…

s'engager sur le terrain des « ragots du bourg ».

- L'arrivée du printemps a soulagé le marquis, qui semblait aller mieux, surtout les jours de grand beau temps du mois de mai. Le séjour à Paris a amené une brusque rechute. Bertrand ne le mentionne pas, parce qu'il n'a pas fait le rapprochement, mais les premiers jours de juin ont été couverts et pluvieux… et donc propice à l'ombre.

Chez les Gendron

Les parents

M. et Mme de Gendron vivent avec leur fille Louise dans un petit hôtel particulier d'Auteuil. Charles occupe un appartement place Maubert, dans le Quartier latin.



- **M. de Gendron** a la cinquantaine mince et élégante, une très belle moustache, un lorgnon et des soucis. Sa principale préoccupation est de sauver la réputation de ses enfants mais, pour être honnête, il n'a pas la moindre idée de la façon dont il doit s'y prendre. Engager des investigateurs pour établir que le marquis d'Anville était devenu fou, expliquant d'un coup la rupture de fiançailles *et* sa mort, ne lui vient pas naturellement à l'esprit, mais si on lui propose un arrangement de cet ordre, il accepte avec joie.
- **Mme de Gendron** est une forte femme en fin de quarantaine, qui mène son personnel (et son mari) à la baguette mais gâte ses enfants. Elle estime que Charles s'en sortira toujours. En revanche, il faut protéger Louise, à la fois contre le monde extérieur et contre elle-même.

Abordés par des gens de leur niveau social, ou par des individus dotés d'une bonne raison d'enquêter, ils livrent les éléments suivants :

- Louise et d'Anville se sont rencontrés au printemps 1880. Le marquis a entamé une cour en règle lors de son séjour parisien, fin août. Les fiançailles ont été décidées le 1er décembre. Le mariage était prévu pour septembre 1881, et même si les bans n'étaient encore publiés, tous les proches étaient déjà au courant.
- Ils ont peu vu le marquis ces derniers mois : il était sur ses terres normandes.
- Ils ont appris la semaine passé qu'il était à Paris, et se sont étonnés qu'ils ne rende pas visite à sa fiancée.
- L'avant-veille du duel, ils ont reçu une lettre assez courte « et très cavalière », par laquelle le marquis leur faisait savoir que le projet de mariage était rompu, « pour des raisons impératives ».
- Apprenant l'offense faite à sa sœur, Charles a décidé d'aller demander des explications à d'Anville. M. de Gendron affirme qu'il ne l'y a aucunement poussé, et que s'il avait su comment les choses allaient tourner, il l'aurait empêché. Il est sincère.

Louise de Gendron

La jeune fille est enfermée dans ses appartements et ne veut voir personne, et surtout pas des amis de son frère (qui vient de tuer l'homme qu'elle aimait, une situation familière aux amateurs de tragédies de Corneille, mais qu'elle n'est pas armée pour gérer). Si elle accepte d'accorder quelques minutes aux investigateurs, c'est qu'il s'agit d'amis proches… ou qu'ils se sont montrés exceptionnellement insistants. Dans tous les cas, elle les reçoit dans un boudoir, impeccablement vêtue, mais avec les yeux rouges. Sur les événements de ces derniers jours, elle n'a rien à ajouter par rapport au témoignage de ses parents.

En revanche, interrogée sur ses relations avec d'Anville, elle parle de leur correspondance, qu'elle a précieusement conservée. Leurs échanges, quotidiens de décembre à février, s'espacent un peu à partir de mars. Les serments d'amour, d'abord empreints de sincérité, tournent peu à peu en formules conventionnelles.

Et si… les investigateurs s'arrêtent là ?

Si nos héros voulaient juste éclaircir les circonstances du duel, ils peuvent en toute bonne conscience considérer qu'ils disposent d'assez d'éléments après avoir rencontré les Gendron. Le marquis, malade ou perturbé, fait un faux pas et meurt de manière aussi tragique qu'accidentelle. Fin de l'histoire, même si cette version écarte un certain nombre de petites bizarreries.

C'est pour cette raison que l'ombre continue de sévir. Même si vous décidez qu'elle ne s'attaquera pas directement aux membres du groupe, l'un des protagonistes de l'affaire les appelle à l'aide une ou deux semaines après cette « fin » peu satisfaisante.

Rupture de fiançailles

Le mariage entre Antoine d'Anville et Louise de Gendron était un mariage d'amour, une pratique qui s'impose peu à peu dans les dernières décennies du XIXe siècle. Dans la couche sociale où ils évoluent, l'intérêt des familles reste la norme. S'il était envisageable, c'est parce que le marquis, orphelin, était libre de ses choix.

Hélas, dans la réalité du temps, les filles à marier restent un marché, où l'on ne prise guère les articles renvoyés en magasin. Rompre des fiançailles sans motif valable, ou de manière brutale, laisse supposer des choses qui peuvent diminuer la valeur de la fiancée. Techniquement, le Code civil enrobe tout ça de termes comme « faute » ou « préjudice », mais en pratique, dans la bonne société, personne ne porte plainte pour cela. L'idée de comparaître au palais de Justice et de se disputer devant un juge comme des boutiquiers a de quoi donner des haut-le-cœur aux « gens du monde ».

L'écriture du marquis se dégrade en avril. Le dernier billet est arrivé en même temps que la lettre de rupture des fiançailles adressée à son père. Il s'agit de l'Aide de jeu 2, ci-dessous.

Un test de *Psychologie* permet de comprendre que Louise cache quelque chose. Il faut l'interroger avec tact pour qu'elle se confie. « Fin mai, j'ai reçu un billet… L'enveloppe était cachetée comme toutes les autres, à la cire, par la chevalière d'Antoine, l'écriture ressemblait à la sienne, mais elle semblait contrefaite. L'homme qui écrivait ne pouvait pas être Antoine. Il était question de choses… odieuses. Sales. Obscènes. Je l'ai brûlé. J'attendais de revoir Antoine pour lui demander des explications. »

L'ombre rôde

L'ombre qui a tué le marquis est libre, et elle n'a pas envie de retourner dans sa réalité. Elle passe ses journées dans l'obscurité rassurante des caves et des égouts, et sort la nuit pour hanter… qui ? À vous d'en décider.

Voici les cibles possibles :

- **René de Thevray**. Mme Donat a ordonné à l'ombre de persécuter « le marquis d'Anville », que celui-ci ne soit plus la même personne n'a aucune importance à ses yeux.
- **Louise de Gendron**. L'ombre est au courant de son existence, et le billet brûlé par Louise laisse entendre que l'entité s'intéresse à elle.
- **Tous les individus présents lors de la mort du marquis.** Cela inclut les témoins et le médecin, mais aussi les cochers des fiacres et leurs bêtes. Si les investigateurs, ou une partie d'entre eux, ont assisté au duel, ils vont vivre des moments pénibles.

Selon vos besoins, l'ombre peut « tester » successivement toutes ces proies, ou s'attacher directement à la plus vulnérable (celle dont la SAN est la plus basse).

Les pouvoirs de l'ombre sont présentés dans l'acte 2, ci-dessous.

Cancans

Si les personnages s'informent dans le monde des relations entre d'Anville et les Gendron, ils apprennent que :

- Conformément à la coutume qui fait des fiançailles un acte privé, il n'y avait pas eu d'annonce officielle, mais le tout-Paris s'attendait bel et bien à un mariage assez proche.
- Les deux familles ne sont absolument pas comparables : les d'Anville sont nobles depuis cinq siècles, alors que les Gendron ont reçu leur particule de Louis-Philippe en 1845. En revanche, ils sont sans doute un peu plus riches que leur ex-futur gendre, qui possédait davantage de terres. Mais « de nos jours, n'est-ce pas, tout se mélange ».

La nouvelle de la rupture des fiançailles n'a pas encore circulé, et la mort du marquis a l'avantage de tuer dans l'œuf ce qui aurait été un scandale mineur – mais bien sûr, ce sera au prix d'un scandale plus gros si l'histoire du duel est rendue publique.

Acte 2 : Anville

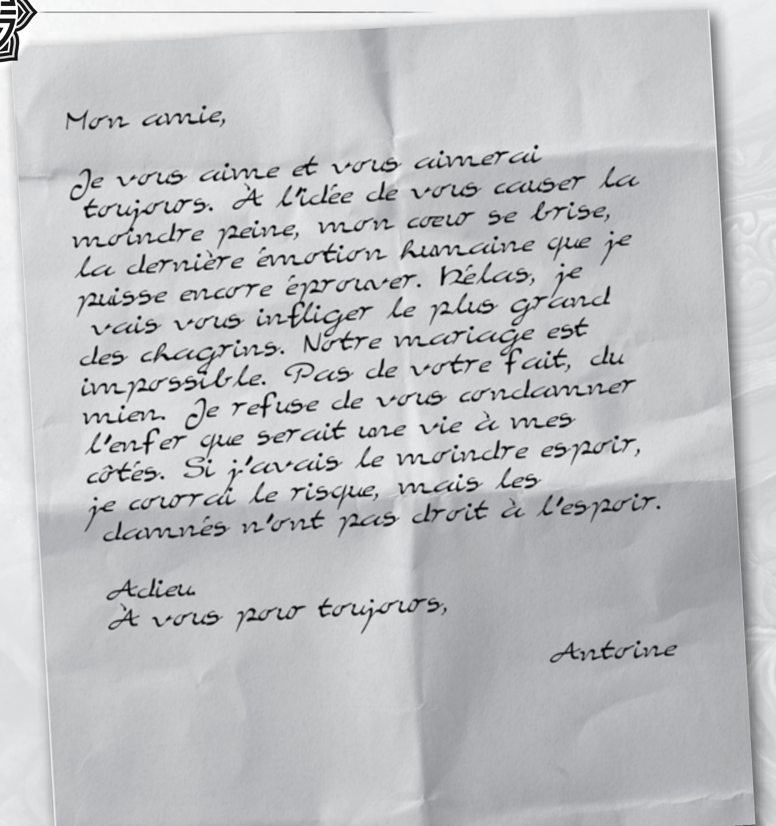
Orientation

Le village imaginaire d'Anville se trouve en pays d'Ouche, quelque part entre Bernay (sous-préfecture de l'Eure, 8 000 habitants) et Conches (2 000 habitants). Ces deux villes sont desservies par le chemin de fer depuis la gare Saint-Lazare, mais il faudra terminer le trajet en calèche.

Le pays est très vert, légèrement vallonné, et alterne champs, pâturages et forêts, dans un décor façonné par l'homme depuis mille ans. Les paysans normands portent encore des blouses bleues, des casquettes et des sabots. Dans les villages, le patois reste plus parlé que le français, mais presque tout le monde est bilingue.

- **Les lieux** : Anville compte une

Aide de jeu 2 :
Le dernier billet de d'Anville


Mon amie,

Je vous aime et vous aimerai toujours. À l'idée de vous causer la moindre peine, mon cœur se brise, la dernière émotion humaine que je puisse encore éprouver. Hélas, je vais vous infliger le plus grand des chagrins. Notre mariage est impossible. Pas de votre fait, du mien. Je refuse de vous condamner l'enfer que serait une vie à mes côtés. Si j'avais le moindre espoir, je courrai le risque, mais les damnés n'ont pas droit à l'espoir.

Adieu
À vous pour toujours,

Antoine

Stéréotypes

Les Parisiens de 1880 ont des idées bien ancrées sur les Normands, perçus comme gentils mais un peu lents d'esprit. Ils sont soi-disant incapables de donner une réponse claire à des questions simples, préférant se réfugier dans des « p'têt ben qu'oui, p'têt ben qu'non ». On les dit gros travailleurs, mais tout aussi gros buveurs, et volontiers ivrognes. La caricature du fermier matois, avare et près de ses sous est solidement ancrée dans les esprits. Flaubert, et après lui Maupassant, ont volontiers dépeint des Normands terre à terre et incapables de se hausser jusqu'aux abstractions. Enfin, le patois normand, avec ses « -ions » à la première personne du singulier, est l'un des plus faciles à caricaturer (« j'étions point sûr »)…

En sens inverse, les Normands voient les Parisiens comme des agités aux mœurs douteuses, qui préfèrent les grands mots et les débats fumeux aux petits gestes efficaces et passent leur temps à faire des révolutions et des guerres qui bouleversent le cours normal des choses.

centaine d'habitants et ressemble à des dizaines d'autres villages : des maisons à colombages aux toits d'ardoise, agglutinées autour d'une place centrale où un marché se tient tous les vendredis. Il est bâti au bord de la Risle, et son antique lavoir en pierre abrite toujours quelques paysannes occupées… mais pas au point de ne pas échanger des ragots en travaillant. Les commerces permanents se limitent à un maréchal-ferrant, un boulanger et un marchand de vin, qui loue aussi des chambres aux très rares voyageurs.

Pour le nécessaire, les fermes sont largement autosuffisantes, et les paysans se procurent le superflu au marché, voire à Conches.



- **Les personnalités** : le **maire Brutus Beaufils**, un éleveur de bestiaux ventripotent et pompeux, est issu d'une famille de républicains « rouges », mais cela ne l'empêchait pas de très bien s'entendre avec le marquis. L'école primaire est assurée par un instituteur, **M. Pariset**, aussi terne que médiocre. Enfin, le **père Hauchecorne**, le curé, complète la trinité des notables du village. C'est un grand gaillard issu d'une famille paysanne de la région, qui fait profiter ses paroissiens d'une foi solide et pas compliquée. Les investigateurs risquent aussi d'avoir affaire avec le **père Bance**, le marchand de vin. S'ils ne sont pas invités au château, il peut les héberger dans des chambrettes très propres mais affreusement inconfortables. Bance aime les locataires tranquilles, qui circulent à des heures de bons chrétiens.
- À l'exception du maire et du curé, les villageois n'avaient que peu de relations directes avec d'Anville, ce qui ne l'empêchait pas d'être apprécié. En revanche, domestiques et fermiers interagissent quotidiennement avec les villageois. Des rumeurs sur la santé du marquis circulaient depuis le début de l'année. Si sa mort attriste tout le monde, elle laisse vite place à une question autrement sérieuse : « comment est-ce que ça va aller avec le nouveau marquis ? »

Les fermiers

Les d'Anville possèdent une vingtaine de grosses fermes éparpillées dans tout le canton. Dans l'ensemble, le marquis Antoine avait de bonnes relations avec ses métayers. Son modernisme n'était pas apprécié de tous, mais même les râleurs appréciaient qu'il « se donne du mal pour eux » et « qu'il vive au pays plutôt qu'à la ville ».

Interrogés sur les événements de ces derniers mois, ils se ferment, mais avec un peu de patience ou d'argent, il est possible d'apprendre qu'il s'est produit plusieurs incidents étranges, ce printemps. Les deux plus notables ont été :

- La laiterie modèle de la ferme Hébert, l'un des projets préférés du marquis, a été saccagée par un vandale, mi-mars. Le « brigand » a cassé les carreaux, attaqué les cuves à coups de marteaux et renversé les bidons. Au grand scandale des Hébert, le marquis ne s'est pas dérangé pour estimer les dégâts, il s'est contenté de leur envoyer de l'argent pour les réparations.
- Marie-Jeanne Fréret, l'une des plus jolies filles du pays, a été attaquée à la lisière des bois, un soir de la fin avril. Elle s'est est sortie avec une grosse frayeur et des bleus. Elle n'a jamais décrit son agresseur, « mais maintenant qu'il est mort, j'peux le dire, j'croyons ben que c'étions l'marquis ».

Le château

Le château se trouve de l'autre côté de la Risle, à dix minutes à pied du centre du village, à flanc de colline. C'est une imposante bâtisse en brique et en pierres sans style bien défini, commencée au XVIIe siècle et terminée, du moins pour le moment, vers 1850. Elle compte une vingtaine de pièces, plus les communs, les écuries, une chapelle et son cimetière familial, sans oublier, en haut de la colline, les ruines du château médiéval. Celles-ci ont été mises en valeur dans les années 1830 par le grand-père de l'actuel marquis. Il n'en reste que des fragments de courtines et la base d'une tour, ainsi qu'un point de vue spectaculaire sur le village.

La **domesticité** est nombreuse, mais pour les besoins de l'enquête, les plus importants sont **Louis Langlois**, le maître d'hôtel, et son épouse **Catherine**, qui est à l'intendance et la lingère du château. Tous deux sont au service de la famille depuis toujours, et tous deux s'inquiétaient beaucoup pour le marquis. La discrétion étant la vertu première d'un bon domestique, ils ne s'ouvriront que devant des envoyés du nouveau marquis, des amis de la famille ou, à la rigueur, devant la police.

Leur témoignage recoupe et amplifie celui de Bertrand. Ils peuvent ajouter les faits suivants :

- M. Antoine a consulté le **Dr Crépin**, un ami qui habite un village voisin, sans résultat.
- Ils s'inquiétaient *pour* lui, bien sûr, mais en avril et mai, ils avaient peur *de* lui. Pourquoi ? « Eh bien, normalement, Monsieur était facile à servir, mais il était devenu… coléreux. Non, *cruel*. Il avait des réflexions… ce n'était plus lui qui parlait, dans ces moments-là. »

- Un soir, Catherine a vu son maître sortir du château. « Je l'avais vu naître, vous savez, eh bien, croyez-le ou non, ce soir-là, je ne l'ai pas reconnu, j'ai cru que c'était un visiteur, et puis je me suis rendu compte que c'était lui, mais c'était comme si j'avais vu quelqu'un d'autre ». Si les investigateurs comparent les dates, c'était le jour de l'agression de Marie-Jeanne.
- Enfin, Catherine peut leur dire qu'à partir de mi-décembre et jusqu'à son départ pour Paris en mai, les draps du marquis étaient très souvent tachés de sang, et qu'il fallait les changer régulièrement. « Des petites taches, grosses comme une pièce de vingt sous[1]. » (Le corps ne présentait aucune blessure ou cicatrice qui puisse correspondre à ces saignements, un détail qui coûte 0/1 de SAN aux personnages qui ont examiné le cadavre.)



Si on les invite à spéculer et s'ils ont l'impression que les visiteurs ne vont pas leur rire au nez, ou si on mentionne le nom de Donat, les Langlois ont une explication très simple : « Monsieur le marquis était envoûté ». M. Donat venait souvent au château au printemps de l'année dernière. En août, à son retour de voyage, il « a eu une grosse dispute avec Monsieur, on ne l'a plus revu ». Or, il se murmure dans le pays que M. Donat est un peu sorcier…

Un examen des **papiers privés** du marquis ne révèle rien. Il ne tenait pas de journal intime, et à partir du mois de février, il a laissé la corvée de comptes à Langlois.

Dans « le monde »

Le marquis d'Anville se trouvait au centre d'un réseau serré de relations. Tous les châtelains à une vingtaine de kilomètres à la ronde y figurent, sans oublier les maires, les conseillers généraux et autres figures politiques, ainsi que divers notables. Tout ce petit monde se reçoit à dîner ou se donne des bals (que les Parisiens jugent un peu guindés). Les hommes chassent et boivent ensemble, les femmes se retrouvent pour broder et cancaner, des affinités et des antipathies se font jour…

Le Dr Crépin, mentionné par les domestiques, est un bon point d'entrée dans ce milieu relativement fermé. Être des « envoyés du nouveau marquis » est une autre porte d'accès, permettant de décrocher une première invitation. Un score de *Crédit* supérieur à 70 aplanit toutes les difficultés.

Parmi les figures locales, citons **la baronne de Furgy** (*80 ans, toute sa tête et un esprit mordant*), **M. du Boçage** (*passionné de vénerie, dans la cinquantaine*), **les frères Laumonier** (*riches industriels monarchistes occupant des manoirs voisins avec leurs familles*), **M. de Lalande** (*un veuf avec une fille à marier*), sans oublier le **Dr Crépin** lui-même (*la trentaine, sérieux et travaillant à améliorer la condition sanitaire des paysans*).

Le marquis était rentré de son dernier séjour à Paris début décembre. Depuis, il déclinait poliment toutes les invitations et s'était mis à vivre « en ermite ». Interrogés sur les raisons de ce comportement, tout le monde mentionne des « problèmes de santé », avec le sourire en coin de qui en sait plus. En poussant un peu, on apprend qu'il y a eu un « petit scandale, l'été dernier ». Le marquis était ami avec les Donat, et lorsque M. Donat est parti en voyage, on l'a beaucoup vu avec Mme Donat. Trop au goût de M. Donat qui, à son retour, a eu une explication avec le marquis. Ensuite, les Donat et d'Anville se sont évités. « C'était très gênant. Quel besoin ce Donat avait-il de nous obliger à prendre parti ? » (Sous-entendu : « à prendre parti pour lui parce qu'il était l'offensé, mais il est *tellement* moins sympathique que d'Anville ».)

- 1 *La pièce de 20 sous mesurait 23 mm de diamètre, exactement comme nos actuelles pièces d'1 euro.*

Un avis médical

D'Anville a consulté le Dr Crépin à deux reprises, en janvier et en mars. Le médecin a tracé un tableau de symptômes qui recoupe largement celui que les investigateurs ont pu établir de leur côté. Il n'a rien trouvé d'anormal sur le plan organique, et en a conclu que son ami souffrait de surmenage ou du choc causé par la mort de sa mère. « Je lui ai conseillé d'aller passer quelques semaines en Italie. Florence et Venise sont souveraines pour la neurasthénie. »

Le « témoignage » des animaux

Comme tout homme de son rang, le marquis possédait des chevaux et une paire de chiens de chasse. Mme Langlois nourrit Maraud, un grand chat tigré qui se méfie des humains mais accepte volontiers leurs restes.

À partir de décembre, l'attitude de toutes ces bêtes envers le marquis a changé. Les Langlois se souviennent d'un processus graduel, pas d'un revirement subit, mais le fait demeure : des bêtes que le marquis adorait paniquaient ou devenaient furieuses en sa présence.



Alban Donat

PdV 15
SAN 40

Compétences
Métier
Homme d'affaires (37/15) 75 %
Occultisme (15/6) 30 %

Langues
Anglais (20/8) 40 %
Chinois (mandarin) (20/8) 40 %
Vietnamien (22/9) 45 %



Juliette Donat

PdV 13
SAN 50

Compétences
Métier
Femme du monde (30/12) 60 %
Occultisme (5/2). 0 %

La famille Donat

Si les investigateurs s'intéressent au couple, une simple conversation avec n'importe quel membre de la bonne société locale leur permet d'apprendre les éléments suivants :

- Alban Donat est riche, sans que l'on sache au juste d'où lui vient sa fortune. Il reste très discret sur son passé, mais on sait qu'il a longtemps vécu à l'étranger, en Angleterre et en Asie. Deux ou trois fois l'an, il se rend à Paris ou à Londres pour ses affaires, et reste absent quelques jours ou quelques semaines.
- Il s'est installé dans la région en 1872 et a épousé en 1874 une Mlle des Loges, d'une famille noble mais pauvre. Ils ont eu un fils, Jérôme, en 1875. Jusqu'à l'année passée, les Donat menaient une vie mondaine normale, ni trop retirée, ni trop active. Depuis « l'incident avec d'Anville », les invitations se sont raréfiées.
- Donat est considéré comme un « rustre » qui s'est servi de sa fortune pour entrer « par effraction » dans un milieu qui n'est pas le sien. Mais il est *amusant*… sans toujours le faire exprès.
- Tout le monde sait qu'il s'intéresse aux sciences occultes, mais dans ce milieu, cette douce manie ne fait peur à personne. En revanche, leur interlocuteur mentionne que des rumeurs de magie noire circulent parmi les paysans, peut-être propagées par les domestiques des Donat.
- L'adjectif que l'on associe le plus souvent à Mme Donat est « pauvre », comme dans « cette pauvre Juliette a fait un bien mauvais mariage ».

Les lieux

Sainte-Marguerite est un hameau, fort d'une dizaine de demeures trapues et d'une église, à cinq kilomètres d'Anville. Ses habitants détestent Donat, surtout ceux avec qui il a été en affaires. Ils sont tout aussi unanimes pour dire du bien de sa femme. Mme Donat fréquente l'église, où son mari ne va jamais, se montre charitable, participe à la vie de la communauté…

En 1874, les Donat ont acheté une modeste maison à l'entrée du village. Au cours de ces dix dernières années, d'extension en agrandissements, c'est devenu un petit manoir qui mélange style normand (avec des colombages et des murs blancs) et faux gothique (avec des poivrières, des gargouilles et une tour dont les mâchicoulis n'ont pas encore été posés). Peu à peu, Donat a acheté les terrains alentour, convertis en un parc qui sera pittoresque lorsque les arbres qu'il y a fait planter auront un peu grandi. Sa dernière folie, une vaste serre, est en cours de construction.

Amorce

Lorsque les investigateurs visiteront les lieux, mentionnez sans insister une très vilaine tête de chauve-souris en jade, d'une laideur frappante, qui repose dans une vitrine du bureau de Donat. Elle aura un rôle à jouer dans *Treize à table*, le second scénario de ce dyptique.

L'intérieur du manoir est moderne, confortable, meublé de neuf et décoré avec goût (par Mme Donat). Le bureau et l'appartement de M. Donat, au premier étage, sont envahis de bric-à-brac où des bouddhas, des porcelaines Ming, des traités d'occultisme et des objets « ayant appartenu à des magiciens célèbres » se mélangent dans un joyeux désordre. On y croise aussi bien le *Grand Albert* que la tabatière du comte de Saint-Germain, un poignard chinois vieux de trois siècles qu'un tablier maçonnique ayant appartenu à Cagliostro. (Des tests d'évaluer, d'*Histoire* ou d'*Occultisme* détectent des pièces de grande valeur aux côtés de faux évidents. M. Donat a les moyens, mais ce n'est pas un véritable connaisseur.)

Alban Donat

Le maître de maison est en milieu de cinquantaine, chauve, avec de petits yeux noirs profondément enfoncés de part et d'autre d'un grand nez charnu. Il a deux mentons, qu'il caresse lorsqu'il réfléchit. Il peut être approché d'une multitude de manières, la plus simple étant une lettre d'introduction rédigée par une relation commune. Il se montre courtois, mais distant (un test de *Psychologie* suggère qu'il est préoccupé par autre chose).

Si les investigateurs lui parlent de la mort du marquis, il hausse les épaules. « Une mort regrettable, mais stupide, pour un personnage que je n'estimais guère » est son seul commentaire. S'ils suggèrent qu'elle n'est peut-être pas naturelle, et qu'elle pourrait bien comporter des aspects *sur*naturels, il tique visiblement, puis écourte l'entretien.

Juliette Donat

Mme Donat est une jolie brune mince âgée d'une petite trentaine d'années, vêtue élégamment, mais avec une saison de retard sur la mode de Paris. Elle est aussi facile à approcher que son mari. Elle est impeccablement polie avec des visiteurs mais, comme son mari, elle semble peu désireuse de nouer de nouvelles relations.

La mort du marquis ? Elle est au courant depuis quelques jours, par les journaux (les investigateurs seront sans doute heureux de l'entendre leur resservir la version officielle qu'ils ont concoctée au début de l'affaire). Elle en est « douloureusement affectée », bien sûr. Elle connaissait bien d'Anville et l'aimait beaucoup (un test de *Psychologie* montre que des sentiments complexes se dissimulent sous ces phrases polies. Si le joueur poursuit la conversation sur le sujet et tente un autre test, majeur, l'investigateur perçoit une pointe de haine satisfaite dans les réponses de Juliette).



Jérôme Donat

Ce petit garçon de 6 ans ressemble déjà à son père (qui l'adore et lui passe tout, alors que sa mère se montre plus distante). Au quotidien, il est à peu près complètement livré à « Nanny Edwards », une nurse anglaise très comme il faut, qui lui apprend à lire et à compter. Jérôme s'ennuie et voit les investigateurs comme une distraction bienvenue. Il aime qu'on lui fasse la lecture et qu'on joue avec lui. Il montre sa cabane de pirate, dans un coin éloigné du parc, aux gens en qui il a vraiment confiance.

Si les investigateurs explorent le parc, et moyennant un test majeur de *Trouver Objet Caché,* ils découvrent deux tombes peu profondes renfermant les restes décomposés d'un chat et ceux, beaucoup plus frais, d'un jeune chien. Tous deux ont eu la gorge tranchée.

La hantise de M. Donat

Le lendemain de la mort de d'Anville, Mme Donat relance le sort, cette fois sur son mari, et en insistant sur la mort rapide du sujet. Contrairement au marquis, Donat se rend vite compte qu'il est la cible d'un envoûtement. Les premiers jours, il ne soupçonne pas son épouse : il l'attribue à un certain Théophile Baudrot, un mage parisien qu'il déteste.

Mesures défensives

- **De jour** : il reste à l'extérieur et à découvert, sur la pelouse, et fait face à son ombre autant que possible. Lorsqu'elle « change », il murmure divers rituels de protection, tous inopérants.
- **De nuit** : il a fait vider une petite pièce attenante à son bureau et y a fait transporter un matelas. Il réquisitionne tous les miroirs de la maison ainsi qu'une trentaine de lampes à pétrole. Son objectif est de créer une pièce sans ombre, baignée d'une luminosité uniforme, afin de pouvoir dormir sans danger.

Mesures offensives

Donat court le risque de passer quelques heures par jour dans son « laboratoire de magie », où il tente de contre-envoûter l'innocent M. Baudrot, à grand renfort de pentacles et d'incantations en latin de cuisine. Ne constatant aucun changement, il essaye de décoder la « signature fluidique » de l'envoûteur… et se rend compte, au bout de quelques jours, que le coup vient de l'intérieur, et plus précisément de sa femme. Dans la mesure où elle a caché le rouleau chinois, il ne peut pas invoquer d'ombres, et il répugne à employer des « magies funestes » sur sa femme.

En revanche, il dispose d'autres moyens, plus matériels, de faire disparaître Juliette. Le moins dangereux serait de jouer l'époux outragé qui abat sa femme et son amant. Si Juliette a particulièrement sympathisé avec l'un des investigateurs, Donat s'efforce de créer une situation compromettante (en envoyant une paire de faux messages fixant rendez-vous à Juliette et au personnage dans un coin éloigné du parc, puis en surgissant sur le lieu du rendez-vous et en abattant son épouse). En 1881, les maris trompés qui « se font justice » sont systématiquement acquittés… lorsque par hasard ils comparaissent devant un tribunal.

Mme Donat

Juliette veut rester tranquillement chez elle, avec son mari, et regarder l'ombre le détruire. Elle ne change rien à sa routine habituelle, jouant l'épouse dévouée inquiète des excentricités de son mari.

Le passé de Donat

En 1856, Alban Donat était sous-officier dans la marine marchande, et naviguait en Extrême-Orient depuis déjà cinq ans. Lorsque la guerre avec la Chine éclata, il a fait partie des malins, ceux qui ont su s'enrichir sur le dos de l'Empire agonisant et de ses agresseurs occidentaux. Pendant cinq ans, il a vendu son expertise des côtes chinoises au corps expéditionnaire, trafiqué des armes avec les Chinois, et jeté les bases de sa fortune actuelle. En 1860, il a racheté à des soldats français divers objets pillés lors du sac du palais d'Été, dont deux au moins sont liés à l'Empire des Ombres : la tête de chauve-souris en jade et le rouleau renfermant la malédiction.

Donat est aujourd'hui propriétaire de plusieurs plantations de pavot dans la colonie française de Cochinchine. Il doit sa fortune à l'opium, qu'il vend en Indochine et en Chine du sud. Il a là-bas un fils né en 1853 d'une liaison avec une Tonkinoise, qu'il a reconnu, à qui il a obtenu la nationalité française, et qui administre leur petit empire avec talent.

Lorsqu'il se rend à Paris, Donat fréquente des députés et des sénateurs qui ne forment pas encore un « parti colonial » bien visible, mais qui poussent déjà dans le sens de l'expansion en Asie. À Londres, il traite d'autres gros négociants d'opium et tente de conserver un pied sur le marché chinois, qui est largement devenu une chasse gardée britannique. Il entretient aussi de nombreux contacts parmi les occultistes, les francs-maçons et les magiciens des deux villes.

Donat se pense comme un entrepreneur qui a réussi, pas du tout comme un infâme trafiquant de drogue doublé d'un vil colonialiste. En revanche, il a conscience des dangers de l'opium et n'y a jamais touché.

La résolution

La crise familiale des Donat a été délibérément laissée ouverte. Laissez les joueurs prendre la main. Ne forcez pas leurs choix, mais lorsqu'ils prennent une décision, poussez-les à en assumer les conséquences. Restez dynamique, et n'oubliez pas que certaines actions ont des ramifications à long terme. Laisser mourir Donat juste parce qu'il est antipathique revient à laisser les mains libres à son épouse, que les scrupules n'étouffent pas. Donat est inoffensif, mais si Juliette meurt, le scandale détruira sa réputation et le contraindra à repartir aux colonies. Enfin, laisser les deux époux ensemble les condamne à une vie infernale, dont leur fils fera les frais.

Mesures défensives

Elle évite de rester seule avec son époux, veillant toujours à ce qu'un domestique se trouve à portée de voix. Son principal souci est de conserver le rouleau où est inscrit le sort, qu'elle a dissimulé au grenier, dans une malle bourrée de vieilleries. Si elle sent que son mari la soupçonne, elle part avec son fils rendre visite à sa sœur infirme, Jeanne des Loges, qui vit à Conches.

Mesures offensives

Elle n'a rien d'autre dans sa manche… en dehors de la possibilité d'invoquer d'autres ombres.

L'heureux couple et les investigateurs

Du point de vue des personnages, tout désigne Donat. Ce « sorcier » au passé trouble se serait vengé de l'amant de sa femme en l'envoûtant. S'ils creusent un peu, cependant, ils risquent d'avoir des doutes.

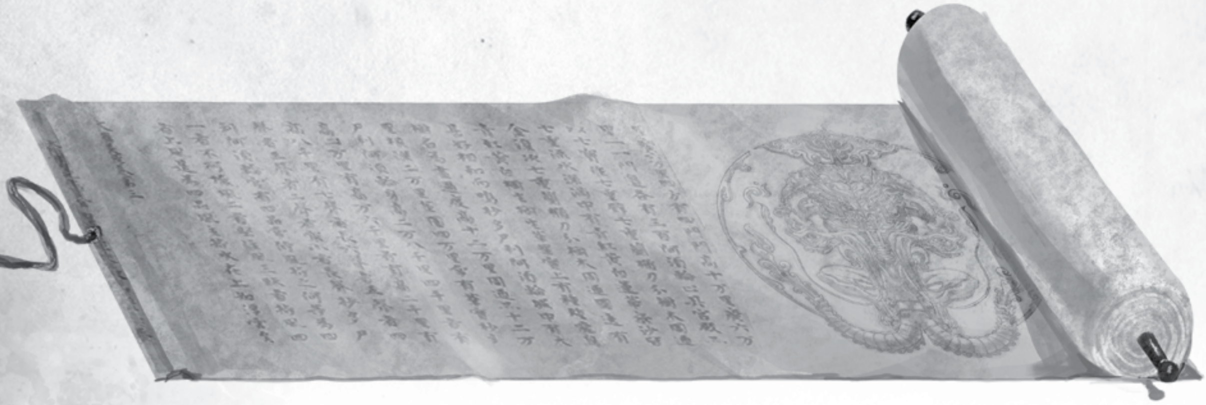
- **M. Donat** veut vivre. Pour cela, il faut retrouver le rouleau et lever la malédiction. Partant du principe que plusieurs yeux valent mieux qu'un, il laisse les investigateurs fouiller la maison. Si certains sont occultistes, il les enrôle dans le lancement de divers rituels inefficaces, destinés à retarder les effets de l'ombre.
- **Mme Donat** veut que son mari meure. L'ombre est un moyen plus qu'une fin, les investigateurs peuvent en devenir un autre. « Je suis une pauvre femme terrifiée par un mari sorcier » est un bon moyen de motiver les personnages à faire des bêtises.

Le rouleau et la malédiction

Conservé dans un étui de bois noir orné de dorures discrètes, ce document, large d'une trentaine de centimètres et long d'un bon mètre une fois déroulé, est couvert de minuscules caractères chinois, disposés en colonne et tracés avec un pinceau très fin. Un test d'évaluer permet de réaliser que la calligraphie et le support sont de très haute qualité, dignes de la cour impériale. Un test d'*Histoire* le date des derniers temps de la dynastie Ming, dans la première moitié du XVIIe siècle. Le déchiffrer exigerait un test difficile de *Chinois (mandarin),* mais une traduction française, réalisée en Chine sur les ordres de Donat, y est jointe, roulée dans l'étui. Le lecteur y apprend comment maudire un ennemi en retournant son ombre contre lui, par l'intercession d'un « démon ».
Le contre-sort n'est pas présent, mais réussir un test extrême d'*Occultisme* permet d'en développer un en une journée de travail. Son lancement doit se faire en plein midi. Coûtant 10 points de magie et 0/1 point de SAN, il prend la forme d'une prière à l'Eunuque des Félicités Ténébreuses, l'adjurant de récupérer ses serviteurs en échange d'un « morceau de terre sous le soleil lorsque les étoiles seront en place ».

Conclusion

Si Donat a survécu et qu'il le doit aux personnages, il peut devenir un contact utile. Mme Donat est moins intéressante et plus dangereuse. Dans tous les cas, les investigateurs en ont fini avec cette affaire… pour le moment.
Quelques années plus tard, par une fin d'après-midi d'hiver, deux hommes marchent dans la campagne normande. Ils sont armés de fusils de chasse, des chiens courent devant eux, mais ils sont tellement absorbés par leur conversation qu'ils ne s'intéressent pas au gibier.
« Et voilà, mon cher Guy, ce que je peux vous raconter de ce cas. Le malade était l'un de mes amis, mort depuis, conclut le Dr Crépin.
– Je vous remercie infiniment, vous venez de me donner les matériaux d'un conte très inhabituel », répond son interlocuteur, un jeune homme costaud, à la moustache agressive.
Et cet hiver-là, Maupassant rédigea la première version du *Horla*.



Les Ombres

Invocation

Accomplir le rituel présenté dans la traduction du rouleau prend quelques minutes, coûte 5 points de magie et 0/1 point de SAN. Trois actions sont requises :

- Brûler de l'encens et verser quelques gouttes de son sang dessus.
- Égorger un petit animal (TAI 10 minimum) et tracer un caractère chinois avec son sang. Pour le marquis, Juliette a tué Pluton, le chat de la maison. Pour son mari, elle a fait un sort à un chien errant.
- Définir une tâche qui sera accomplie par l'un des serviteurs de l'Eunuque des Félicités Ténébreuses. Celui-ci recevra en paiement un morceau de terre « lorsque les étoiles seront en place ».

Une fois ces trois conditions remplies, une ombre est lâchée dans notre monde. Elle s'efforce d'accomplir sa mission, mais elle n'est plus sous le contrôle du sorcier et ne peut pas être rappelée par ce dernier (sauf s'il adresse une pétition à l'Eunuque, voir *Le rouleau et la malédiction*, p. 54). L'ombre possède certains traits de l'animal qui a été sacrifié pour l'invoquer. Celle du marquis a donc des caractéristiques félines, et celle de M. Donat ressemble, sous certains angles, à un chien. Elle est également liée au magicien qui l'a appelée. S'il meurt avant qu'elle ait accompli sa tâche, elle est renvoyée dans son monde (ce n'est explicitement indiqué nulle part, mais un test difficile d'*Occultisme* permet de le réaliser).



Pouvoirs

Une ombre possède 10 + 1D10 points de POU à son arrivée. Elle peut rester inactive indéfiniment tant qu'elle reste dans l'obscurité totale. Si elle agit, elle doit dépenser 10 points de POU par semaine pour continuer à exister. Elle gagne du POU en remplissant la tâche pour laquelle elle a été programmée.

- L'ombre peut se fondre à volonté dans celle de sa victime. Celle-ci ressent un instant d'angoisse, l'impression que quelqu'un « marche sur sa tombe ». Une fois la fusion réalisée, l'ombre reste en place aussi longtemps qu'elle le désire. Elle peut se détacher de sa proie et revenir quand elle le souhaite.
- Elle peut infliger des hallucinations mineures à sa victime. Celle-ci voit son ombre agir indépendamment d'elle, ou s'imagine qu'elle a disparu ou changé de forme. Chaque incident coûte 0/1 point de SAN à sa proie. En cas de perte de SAN, un montant équivalent est *ajouté* au POU à l'ombre.
- Elle peut causer des cauchemars et des angoisses nocturnes, qu'elle met en scène à volonté. Ils coûtent 1/1D3 points de SAN à sa proie. Un montant équivalent aux points perdus est *ajouté* au POU à l'ombre.
- Elle peut infliger de petites blessures à sa proie lorsqu'elle dort. Cela lui *coûte* 1 point de POU par point de dégâts. Les blessures peuvent prendre la forme de plaies ou être plus déconcertantes (d'Anville saignait sans avoir le moindre signe de coupure).
- Une fois qu'elle a dépassé 30 en POU, elle peut prendre le contrôle de sa proie pendant 1D10 minutes. Elle ne peut pas faire de mal à son hôte, mais elle peut le placer dans des situations embarrassantes. L'expérience elle-même coûte 1D3/1D6 de SAN. La perte est ajoutée au POU de l'ombre.
- Au-dessus de 50 en POU, le contrôle dure 1D3 *heures*. L'ombre peut faire du mal à son hôte, et récupère 50 % des dégâts qu'il subit sous forme de POU. L'expérience coûte 1D4/1D8 de SAN. La perte est ajoutée au POU de l'ombre. Si les actions du possédé induisent une perte de SAN (s'il tue quelqu'un, par exemple), les points perdus sont ajoutés au POU de l'ombre.
- L'ombre possède complètement son hôte lorsqu'elle atteint 100 en POU. Le marquis n'en est pas arrivé là, l'objectif de l'ombre étant de le tuer.

Les Ombres

Elles ont tous les pouvoirs présentéssur cette page. L'ombre responsable de la mort du marquis est libre d'agir à sa guise. Celle de Donat a pour mission de le tuer le plus vite possible.



L'ombre du marquis

POU 25



L'ombre de M. Donat

POU 20

- Une fois son « contrat » rempli, l'ombre retombe à 20 + 1D10 points de POU. Elle est libre d'agir à sa guise. Certaines souhaitent rentrer « chez elles » et se dissipent. D'autres, comme celle qui hantait le marquis, profitent de leur séjour sur Terre pour hanter d'autres personnes.

Faiblesses

- Les animaux repèrent l'entité et en ont peur. S'ils sont de la même espèce que le sacrifice qui lui a donné naissance, ils réagissent de manière agressive.
- L'entité est inactive pendant les jours ensoleillés, et entre 10 h et 14 h quel que soit le temps. Elle est incapable d'agir contre une proie « sans ombre », mais c'est une condition à peu près impossible à remplir dans les conditions technologiques du XIXe siècle. Certains rites bouddhistes la handicaperaient peut-être, mais c'est une théorie que les investigateurs n'auront pas le temps de tester.



TREIZE À TABLE

Par Tristan Lhomme

En quelques mots

Les investigateurs, invités à dîner par Jérôme Donat, se retrouvent naufragés dans l'Empire des Ombres en compagnie des autres convives. Entre disparitions mystérieuses et morts horribles, il ne leur reste plus qu'à survivre et à regagner le monde normal.

Implication des investigateurs

Les personnages figurent tous sur la liste noire de Donat pour une raison ou pour une autre. Les événements du premier scénario lui fournissent une motivation lointaine : « à cause d'eux », un drame a endeuillé son enfance.

Si vous préférez un mobile plus récent, vous pouvez creuser dans trois directions : Donat est à la fois *riche*, *séducteur*, *paranoïaque* et *passionné par l'occultisme*. Il n'aime pas qu'on contrarie ses plans (qui, jusqu'ici, n'ont rien eu de bien néfaste) ou que l'on nuise à son petit confort. À son plus extrême, il suffit qu'un investigateur ait surenchéri et obtenu un exemplaire mangé aux mites d'un livre rare pour que Donat l'ajoute à sa liste d'invités.

Quoi qu'il en soit, un matin d'hiver des années 20, les investigateurs reçoivent un carton d'invitation. Jérôme Donat, qui peut être un ami de très longue date ou une simple relation, les invite à dîner un samedi soir dans son manoir normand. Ils dormiront sur place, profiteront des charmes de la campagne le dimanche, avant de rentrer à Paris.

Enjeux & récompenses

L'enjeu principal de ce scénario est tout simplement de survivre. Se sortir du piège tendu par Donat rapporte 1D10 points de SAN (1D8 si plus de cinq convives sont morts, et 1D6 s'il y a des investigateurs parmi les victimes).

Deux bénéfices secondaires existent en filigrane : récupérer des objets occultes dans la collection de Donat après la fuite ou la mort du sorcier, et nouer des relations avec l'Eunuque des Félicités Ténébreuses. Toutes deux ouvrent aussi des portes vers de nouvelles aventures.

Où les investigateurs sont victimes d'une vengeance longtemps différée, et où ils découvrent l'Empire des Ombres.

Mise en place

Dîner chez Donat

Les trains pour la Normandie partent toujours de la gare Saint-Lazare, mais ils vont plus vite qu'en 1881. En hôte attentionné, M. Donat a réservé des taxis automobiles, qui attendent les voyageurs à la gare de Bernay. S'ils ont l'âme un peu plus aventureuse, les investigateurs peuvent même venir en voiture depuis Paris. C'est l'affaire de trois ou quatre heures.

Sainte-Marguerite n'a pas beaucoup changé. Quant au manoir Donat, il est pratiquement identique à l'extérieur, mais l'intérieur a été réaménagé par Jérôme juste après la guerre, dans un style beaucoup plus épuré qu'autrefois. Donat accueille tout le monde sur le perron. Une bonne distribue des tasses de vin chaud aux invités frigorifiés, puis ils sont conduits au salon, où une paire de domestiques stylés fait circuler des coupes de champagne et des plateaux de petits fours.

À moins que les investigateurs n'arrivent délibérément très en retard, la dernière sera Isabelle Labbé, qui s'attire une réflexion mi-bonhomme, mi-agacée de Jérôme sur le thème « ce sont toujours ceux qui habitent le plus près qui arrivent le plus tard ». Quelques minutes après l'entrée de la jeune femme, le maître d'hôtel annonce que « Monsieur est servi ». Jérôme prend le bras de la doyenne d'âge (sans doute une investigatrice) et conduit tout le monde dans ce qu'il appelle son « jardin d'hiver » : la serre, reliée par un passage vitré à la maison principale. Une table

Investigation	2/5
Action	4/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	1/5

Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Difficulté : Éprouvé
Durée estimée : 4h
Nbre de joueurs : 4-5
Époque : Années 20

À l'affiche

Jérôme Donat
Le petit garçon du premier scénario a grandi pour devenir un sorcier assoiffé de vengeance et de pouvoir.

Dai-to Gaï
En apparence, la compagne de Donat. En réalité, une entité issue des Ombres, qui va orchestrer la première partie de sa vengeance.

Isabelle Labbé
Complice de Donat, elle se fait passer pour son ex-maîtresse, et donc pour une victime. Elle est chargée de veiller à ce que les convives meurent comme prévu.

L'Eunuque des Félicités Ténébreuses
Une entité, ou une force, qui exerce un certain pouvoir au sein de l'Empire des Ombres, mais qui sert des êtres beaucoup plus redoutables que lui.

Ambiance

Une scène d'ouverture consacrée aux mondanités, puis un basculement brutal dans un fantastique beaucoup plus voyant que d'habitude, suivi d'un développement qui relève de l'exercice de survie. Les *Notes de mise en scène*, p. 59, vous donnent des clés pour créer votre propre variation sur cette base.

Variations temporelles

Tels que *J'ai peur de mon ombre* et *Treize à table* sont rédigés, ils sont séparés d'environ quarante ans. Les investigateurs, jeunes et actifs dans les années 1880, sont maintenant âgés, certainement retirés des affaires, et ils découvrent que ce qui fut leur tout premier cas revient les hanter.

Si ce choix d'écriture ne vous convient pas, *vous disposez d'un grand nombre d'autres solutions.* La vengeance de Jérôme Donat dépend d'une conjonction astrale dans l'Empire des Ombres. Celle-ci peut se produire exactement quand cela vous arrange, quarante ans après le premier scénario, ou six mois après. De plus, ces scénarios peuvent être rapprochés en amont ou en aval, en déplaçant le second scénario à la Belle époque, ou le premier dans les années 1920.

Donat a besoin d'une quinzaine d'années pour devenir un adversaire crédible. S'ils sont plus rapprochés, la question de l'adversaire du groupe se pose. Elle dépend de la manière dont s'est terminée *J'ai peur de mon ombre*. Peu importe l'issue de l'enquête sur la mort du marquis d'Anville, l'un ou l'autre des Donat a de solides raisons d'en vouloir aux personnages. Alban ou Juliette se penche sérieusement sur l'astrologie chinoise, puis sur celle des ombres, et parvient à calculer la date de la conjonction qui permet à l'Eunuque

somptueuse y a été dressée et même s'il gèle dehors, il y règne une température très agréable.

Le dîner s'écoule comme tous les dîners mondains (voir *Les convives*, p. 59). Vous pouvez y consacrer quelques minutes pour poser les PNJ, ou le résumer en une ou deux phrases. Tout le monde fait connaissance et échange des propos insignifiants ou des commentaires médiocrement informés sur l'actualité, tout en savourant des plats trop nombreux et trop riches. Le repas est d'ailleurs excellent, digne des meilleurs restaurants de la capitale.

Peu avant 23 h, alors que tout le monde savoure un digestif, l'obscurité s'abat. Soudain, toutes les lumières disparaissent, y compris la lune et les étoiles, pourtant bien visibles à travers les panneaux vitrés… Tout le monde croit à une panne, mais les ténèbres persistent, et certains invités paniquent. Que font les investigateurs ?

Les faits pour le Gardien

Jérôme Donat a hérité d'un mélange dangereux : le caractère vindicatif de sa mère et le goût pour l'occultisme de son père. Il a passé des années à approfondir ses connaissances, effleurant le mythe de Cthulhu sans jamais cesser de creuser le mystère des ombres. Peu importe l'issue du premier scénario, leur intrusion a gâché son enfance… avec l'aide des investigateurs. En apparence, il ne leur en veut pas, et a pris soin de rester en contact avec eux. Il les a même aidés, à l'occasion, mais son ressentiment montait au fur et à mesure que sa santé mentale s'érodait.

Alternant les périodes de réclusion dans la bibliothèque paternelle et les séjours en Extrême-Orient, Donat a fini par contacter certains occupants de l'Empire des Ombres. Il a découvert que la tête de chauve-souris de jade que son père considérait comme un simple bibelot était en réalité un fragment d'un ensemble plus ambitieux, un zodiaque de cet autre monde. Après des années de calculs laborieux, il a fini par découvrir une information capitale : la date à laquelle les « étoiles seraient en place » pour que l'Eunuque des Félicités Ténébreuses récupère les terres qui lui avaient été promises par sa mère lors de l'invocation des ombres (voir l'encadré *Les ombres* dans le scénario précédent, p. 55). Il est également parvenu à découvrir où ces événements se produiraient : au château d'Anville et chez lui, à Sainte-Marguerite. Il n'est pas sûr de leur durée, en revanche, même s'il l'estime à au moins une nuit.

Que faire de ces informations ? Sa solution est abominable, mais logique : inviter tous les gens avec qui il a un contentieux et les laisser mourir dans les ombres. Il compte également offrir sa fille Juliette à l'Eunuque des Félicités Ténébreuses, qui la remettra à son propre maître. En échange, il attend pouvoir et connaissances impies.

Option de mise en scène : le flash-back

La solution par défaut est d'enchaîner J'ai peur de mon ombre *puis* Treize à table, *mais ce n'est pas la seule possibilité.*

Vous pouvez aussi demander aux joueurs de créer des personnages années 20 âgés d'au moins 65 ans. Lors de leur création, notez discrètement leur « état initial » avant vieillissement, et préparez des fiches avec ces valeurs.

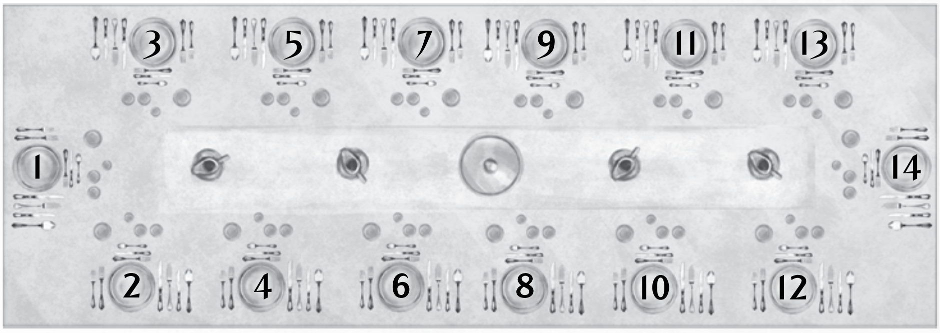
Compressez la scène d'ouverture de Treize à table *en deux phrases, du type « vous avez été invité par votre jeune ami Jérôme Donat, vous savourez un dîner somptueux dans un très beau jardin d'hiver… Soudain, toutes les lumières s'éteignent. Vous sentez dans la moelle de vos vieux os que quelque chose d'horrible vient de se produire et… flash-back ! »*

Il ne vous reste plus qu'à leur distribuer les fiches de leurs investigateurs « jeunes » et à faire jouer J'ai peur de mon ombre. *Lorsque le flash-back se termine, le groupe se retrouve dans l'Empire des Ombres et ses véritables ennuis commencent. Si les joueurs tombent amoureux de l'idée qu'ils sont invincibles pendant le flash-back, et se sentent donc libres de faire n'importe quoi, rappelez-leur que la mort n'est que l'une des possibilités déplaisantes qui attendent les investigateurs – être harcelé par une ombre au point d'en perdre la raison en est une autre, être très grièvement blessé une troisième, passer quelques années en prison une quatrième. Lors du retour vers* Treize à table, *reportez d'éventuelles séquelles sur leurs fiches.*

Les convives

Ce paragraphe présente sommairement les participants au dîner. Pour simplifier le plan de table, on considère qu'il y a quatre investigateurs dont une femme. Ajoutez ou retirez des PNJ si besoin (Mme Lemire ne serait sans doute pas fâchée de céder sa place à une investigatrice, par exemple). Notez qu'il n'y a *pas* besoin que la tablée compte treize personnes, ce petit élément de symbolisme occidental est un clin d'œil de Jérôme Donat au destin.

Le plan de table



1 - Jérôme Donat, 2 - Dai-to Gaï, 3 - Investigateur, 4 - Investigateur, 5 - Juliette Donat, 6 - Hervé Lemire, 7 - Ernestine Lemire, 8 - Investigateur, 9 - Isabelle Labbé, 10 - Investigatrice, 11 - Gaston Barbarey, 12 - Guillaume d'Ormand, 13 - Suzanne d'Ormand, 14 - Couvert vide



1. Jérôme Donat

Entre 45 et 55 ans, mince et grisonnant, il a le long nez de son père et les yeux bleus de sa mère.

- **Qui est-ce ?** L'hôte des investigateurs et leur pire ennemi.
- **Comment le jouer ?** Le vernis de jovialité s'écaille vite, celui d'urbanité ne disparaît jamais complètement. Donat semble de plus en plus nerveux au fur et à mesure que la soirée s'avance, et jette de fréquents coups d'œil à sa montre. Si on le lui fait remarquer, il admet, avec un sourire un peu crispé, qu'il a prévu une surprise après le dessert.



2. Dai-to Gaï

Apparence incertaine, sent quelque chose d'exotique, du santal ou peut-être l'encens.

- **Qui est-ce ?** Son nom le dit (en vietnamien), elle est « une servante ». C'est un esprit sorti des Ombres, animant un cadavre pour la durée de la soirée. Donat la présente comme « une amie », et joue la comédie de l'homme amoureux pendant le dîner.
- **Comment la jouer ?** Les investigateurs voient tous une jolie jeune femme au sourire un peu contraint, qui picore dans son assiette et fait de petits gestes d'excuse quand on lui adresse la parole (« elle ne parle pas français », souffle Donat). Au-delà de ces bases, ils en perçoivent tous une image un peu différente – a-t-elle la peau pâle ou cuivrée ? Les yeux noirs d'une Tonkinoise ou les yeux verts d'une Eurasienne ? Une robe de soirée ou un sarong en soie ?
- **Que fait-elle là ?** Elle évalue ses proies. Elle sert aussi de leurre à Donat, concentrant l'attention des investigateurs.

3. Un investigateur

Cette place d'honneur est à réserver au plus âgé/respecté du groupe… ou à quelqu'un dont Donat se méfie particulièrement.

4. Un investigateur

Il aura la tâche pénible de faire la conversation à Mme Lemire.

des Félicités Ténébreuses de revendiquer ce qui lui a été promis. Il ne reste plus qu'à organiser le banquet… auquel Louise de Gendron est invitée, si Mme Donat a son mot à dire.

Notes de mise en scène

Trois grandes influences irriguent ce scénario : *Dix petits nègres*, d'Agatha Christie, *Lifeboat*, d'Alfred Hitchcock, et les films d'horreur où des adolescents se font trucider un par un.

Lifeboat parle des effets de l'isolement et de la paranoïa sur des gens en apparence normaux. Son canot de sauvetage représente une forme extrême de huis clos, et même si nos héros ont plus de place que ceux d'Hitchcok, vous pouvez en tirer deux leçons capitales : le vernis de civilisation s'efface vite, et le contrôle de l'arme à feu est primordial.

Que faire du binôme Agatha Christie/films d'ados crevés ? Ce que vous voulez, et c'est pour cela que j'ai fait en sorte que la seconde partie du scénario soit aussi modulaire que possible. Si vous avez envie d'une chasse aux indices où les investigateurs retracent les faits et gestes de tout le monde pour comprendre qui est le traître, c'est envisageable. Si vous préférez quelque chose de plus dynamique où les cadavres s'enchaînent à toute vitesse, ça l'est aussi.

Reste la gestion du facteur *gore*. Vous pouvez traiter les morts de manière abstraite ou insister sur le sang et les tripes. Combinée à la question du rythme, cela vous offre d'intéressantes perspectives du type « Agatha Christie *gore* ». Et si vous pensez que les gerbes de sang et les cadavres éviscérés n'ont pas leur place dans les années 20… en réalité, au-delà de trois sources évidentes, ce scénario est une pièce du Grand-Guignol, qui connaît son âge d'or à l'époque.



5. Juliette Donat

20 ans, cheveux blonds-roux, yeux bleus, porte avec élégance une robe de soirée drapée à la dernière mode. Petite croix en or autour du cou. Discrète touche de parfum floral.

- **Qui est-ce ?** Donat s'est marié vers 1900. Sa femme est morte quelques années plus tard en donnant le jour à Juliette (qui sait qu'elle porte le prénom de sa grand-mère, morte bien avant sa naissance, sans plus de détails).
- **Comment la jouer ?** Juliette est une fille gentille qui a grandi dans un pensionnat religieux. Elle a envie de s'amuser, mais ignore à peu près tout du « monde ». Elle aimerait danser, goûter des cocktails et vivre à Paris. Si on creuse un peu, on découvre *aussi* une demoiselle profondément croyante, qui vénère la mémoire de Thérèse de Lisieux*.
- **Que fait-elle là ?** Son père compte l'offrir à l'Eunuque des Félicités Ténébreuses, qui l'enverra à son tour dans le harem de son maître. Au-delà de cette utilité immédiate, elle est là pour donner des pincements de nostalgie à des investigateurs âgés, qui voient en elle un reflet de leur jeunesse perdue.

* Sœur Thérèse est morte en 1897. Elle est béatifiée en 1923 et canonisée en 1925.



6. Me Hervé Lemire, notaire

La quarantaine, maigre, couronne de cheveux clairs, un peu emprunté dans son habit de soirée, penche la tête quand il écoute son interlocuteur. Utilise une eau de Cologne assez forte.

- **Qui est-ce ?** Un notaire de Bernay, qui gère une partie de la fortune de Donat.
- **Comment le jouer ?** Lemire a un seul vice, mais pour un notaire, il est terrible : c'est une pipelette. Il passe le dîner à raconter des anecdotes sur des clients (sans donner leur nom, il est bavard, pas fou). À l'en croire, tous les notables du coin fraudent le fisc, rédigent des testaments pleins de maîtresses et d'enfants cachés, voire accélèrent le départ de leurs vieux parents. Il est très content de lui, se considère comme le seul honnête homme à des lieues à la ronde, et le fait savoir.
- **Que fait-il là ?** Donat le déteste depuis des lustres, pour des histoires liées à la succession de ses parents.



7. Ernestine Lemire

La quarantaine florissante, cheveux un peu trop blonds pour être honnêtes, porte une robe de soirée 1910 qui fleure la naphtaline, rit trop fort et à contretemps. Parfum ambré un peu étouffant.

- **Qui est-ce ?** L'épouse de Me Lemire, qu'elle aime comme au premier jour malgré ses nombreux défauts.
- **Comment la jouer ?** Mme Lemire est une brave femme qui s'ennuie dans sa sous-préfecture. Elle regrette vaguement la guerre, une période où elle a pu se rendre utile en participant aux œuvres pour les soldats. Elle trompe son ennui en jouant au bridge et en buvant un peu trop.
- **Que fait-elle là ?** Elle va être victime de l'étiquette : Donat ne la connaît pas et n'a rien contre elle, mais il ne pouvait pas inviter Lemire sans qu'elle soit là.

8. Un investigateur

Il aura le plaisir de la conversation d'Isabelle Labbé, qui n'hésite pas à faire une entorse aux usages en s'adressant à son voisin d'en face à travers la table.



9. Isabelle Labbé

La trentaine, brune, l'air de quelqu'un qui sort beaucoup au grand air, vêtue correctement, mais sans grande recherche. Parfum « Le Sien » de Jean Patou, « pour les sportives ».

- **Qui est-ce ?** La maîtresse et la complice de Donat.
- **Comment la jouer ?** Riche et indépendante, elle a récemment acheté une propriété à Anville. Elle joue la comédie de la femme amoureuse qui souffre de voir son ex-amant aux côtés d'une autre femme. Elle glisse à ses voisins que Donat s'est « entiché » de cette « Asiatique » depuis quelques semaines.
- **Que fait-elle là ?** Elle est censée jouer les « infiltrées » et veiller à ce que tout le monde se fasse tuer. Elle ignore que Donat prévoit de sacrifier sa fille, et cela ne lui plairait guère : elle aime bien Juliette. Quant à son propre sort…

10. Une investigatrice

Placée là pour pouvoir discuter avec les PNJ qui se trouvent au « bas bout » de la table.



11. Inspecteur Gaston Barbarey

25 ans, trapu, cheveux châtains, moustache soignée, smoking de location qui le serre visiblement, sur le qui-vive en permanence. Sent la brillantine bon marché.

- **Qui est-ce ?** Un inspecteur de la police judiciaire d'Évreux. Il enquête sur des disparitions survenues récemment autour d'Anville. Il tourne en rond et ça l'agace.
- **Comment le jouer ?** Barbarey n'est pas dans son élément. Il a peur de

commettre une gaffe qui le rendrait ridicule, mais essaye de cuisiner discrètement Isabelle Labbé sur les événements (voir ci-dessous). Il ne la soupçonne pas, il tente juste d'obtenir des « détails de contexte ». Naturellement sérieux et routinier, il est aussi capable de réagir au quart de tour en cas de coup dur.

- **Que fait-il là ?** À son arrivée, Barbarey s'est renseigné sur les scandales passés, et a noté la mort du marquis d'Anville et le sort du couple Donat. Pour l'inspecteur, c'était de la routine et il n'y pense plus. Pour Jérôme, c'est un danger.



12. Baron Guillaume d'Ormand

La trentaine, mince et pâle, visage rasé et légèrement poudré, tenue de soirée coûteuse, accent snob et expressions à la mode. Sent l'Eau de Coty, un après-rasage cher.

- **Qui est-ce ?** Un authentique baron qui claque une immense fortune en passe-temps ruineux et en collections douteuses.
- **Comment le jouer ?** D'Ormand est superficiellement sympathique, jusqu'à ce que l'on se rende compte de la profondeur de son égoïsme et que l'on découvre sa considérable cruauté latente – qui ne manque jamais une occasion de s'exprimer. Il a beau être marié, c'est un prédateur qui tente sa chance avec tous ceux qui lui plaisent, hommes ou femmes.
- **Que fait-il là ?** En surface, c'est un ami proche de Jérôme. Ils se sont souvent disputé des livres rares à l'hôtel Drouot. Dorval pense, à tort, que le baron *lit* les ouvrages qu'il achète, et le prend donc pour un occultiste dangereux.



13. Baronne Suzanne d'Ormand

Milieu de vingtaine, coupe à la garçonne, robe trop courte pour l'occasion (et la saison), essaye de parler un français châtié mais laisse parfois échapper un « merde ». Étrenne un parfum tout juste lancé : le n° 5 de Chanel.

- **Qui est-ce ?** La toute nouvelle baronne d'Ormand, mariée depuis deux mois. « Appelez-moi donc Suzie » était danseuse dans un cabaret. Ravie de faire une fin, elle se demande de plus en plus si elle a choisi le bon bonhomme.
- **Comment la jouer ?** Pas intimidée pour deux sous, bavarde et pleine d'énergie. Elle flirte avec son voisin, boit sec et après quelques verres, elle raconte l'histoire « tordante » de la bouteille de champagne, du grand-duc et de la contorsionniste. Elle est aussi peu inhibée que son mari, mais contrairement à lui, c'est quelqu'un de bien, qui n'aime pas blesser les autres.
- **Que fait-elle là ?** Dorval a couché avec elle, il y a quelques années, et elle l'a plaqué pour le baron. Louise Labbé ne sait pas que c'est une ex-rivale, et le prendra mal si elle l'apprend.

14. Un couvert

« Pour conjurer le sort », déclare Donat au début du dîner. Plus tard, les investigateurs se demanderont peut-être qui est ce dernier invité… avant de conclure qu'il s'agit de l'Eunuque.

Les événements d'Anville

L'Eunuque n'a pas encore pris possession du château d'Anville, mais ses ombres rôdent déjà aux alentours. Depuis quinze jours, trois personnes ont disparu pendant la nuit : ***Norbert Saintignon***, un manœuvre de 45 ans ; ***Maurice Villain***, le bedeau du village, 53 ans ; et ***Henriette Duc***, sans profession, 16 ans. L'enquête a établi qu'ils ne se connaissaient pas entre eux, et qu'aucun des trois n'avait de raison de disparaître. Tous ont des familles éplorées, et tous ont disparu pendant la nuit, sans laisser de traces, « comme si les ombres les avaient avalés ».



Dans les ténèbres

Matériel

À moins que les investigateurs n'aient précisé qu'ils venaient armés au dîner, ils vont devoir se contenter d'armes improvisées, couverts ou pieds de chaises. Le seul détenteur d'une arme à feu est Barbarey, qui a glissé un calibre .32 extra-plat dans la poche de son smoking, et qui n'est pas *du tout* désireux de s'en séparer. Il a également un chargeur de rechange dans son gilet.

Nos héros sont en smokings et robes du soir. Leurs manteaux, leurs portefeuilles, et autres sacs à main sont restés dans l'entrée du manoir. Le froid se fait de plus en plus mordant au fur et à mesure que la nuit avance. Il est possible de s'emmitoufler dans les couvertures, mais même ainsi, tout le monde grelotte plus ou moins, surtout les dames, plus légèrement vêtues.

Enfin, leurs montres se sont arrêtées, une manière peu subtile de leur faire comprendre qu'ils ne doivent pas compter sur le lever du jour.

Orientation

L'obscurité est totale pendant deux longues minutes. Briquets et allumettes refusent de s'allumer. Les investigateurs sentent des mouvements autour d'eux, mais dans l'obscurité, il est difficile de savoir qui bouge (un test extrême de ***Trouver Objet Caché*** permet de se repérer aux odeurs).

Une vague luminosité revient peu à peu, sans source précise. La table n'a pas changé, mais elle se trouve maintenant au centre d'un pavillon de soie noire, soutenu par un assemblage complexe de poteaux et de cordes. Il fait froid.

Donat a disparu, et le cadavre grisâtre d'une vieille Asiatique est assis à la place de Dai-to Gaï (SAN : 0/1). Elle est morte depuis plusieurs jours, sans cause identifiable.

Si le groupe s'éloigne de la table du dîner, il découvre que le pavillon est très vaste et qu'il compte autant de recoins que nécessaire pour mener des discussions discrètes… ou pour perdre du monde si l'on n'y prend pas garde. Sa disposition se modifie lorsque l'on n'y prête plus attention : certaines alcôves disparaissent ou se changent en labyrinthes de voiles arachnéens. L'ameublement se compose de coffres vides, de couvertures et de coussins. Ici et là, des lampes à huile diffusent une lumière étrange, comme étouffée (l'ensemble de la situation coûte 1/1D4 SAN).

Si les investigateurs sortent, ils découvrent qu'ils sont au sommet d'une colline. Le paysage est éclairé par un anneau lumineux, comme une éclipse qui n'en finirait pas. Le manoir a disparu, Sainte-Marguerite aussi, et le paysage ne ressemble pas à ce qu'ils ont vu en arrivant. Ils distinguent des bois épais en contrebas et, beaucoup plus loin, le miroitement d'un cours d'eau. D'autres collines sont vaguement visibles à leur gauche comme à leur droite. Il n'y a pas l'ombre d'une trace de civilisation. Ils sont seuls, perdus Dieu sait où. Tout au fond du décor, une ligne de *noirceur* s'étend là où devrait se trouver l'horizon (SAN : 1D3/1D6.)

Les trois stades

Le reste de ce scénario est divisé en trois étapes, classiques de ce genre de récit d'horreur : *subir*, *s'adapter*, *dominer*. Au premier stade, Donat a la main. Au deuxième, les victimes s'organisent. Au troisième, elles remportent la victoire. Chaque étape est accompagnée d'un ou deux événements qui relancent l'histoire au cas où elle s'enliserait.

Notez qu'il n'existe pas de « conditions de victoire » nettement définies pour passer d'un stade au suivant. C'est le comportement des joueurs qui vous servira d'indicateur.

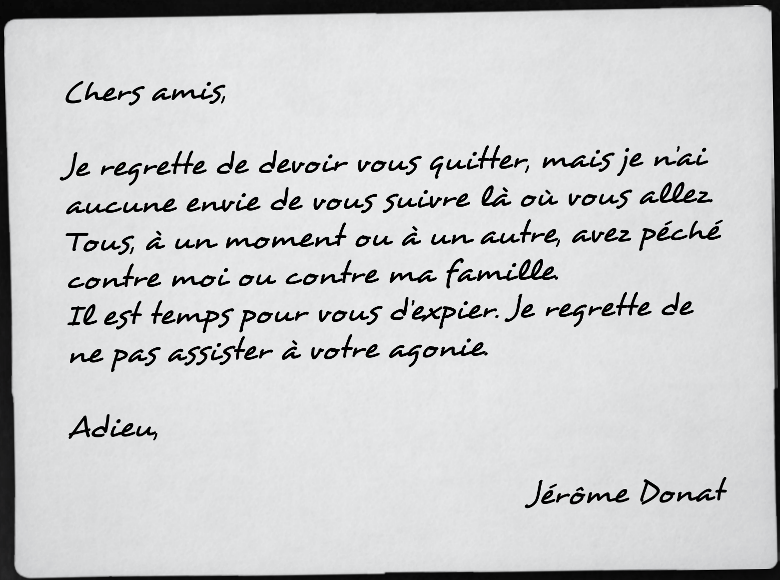


Stade 1 : Subir

Au cours de cette première étape, les victimes de Donat ont l'impression d'être entièrement à sa merci. Quelques PNJ sont tués.

La lettre

Une enveloppe, posée près de l'assiette de Donat, renferme un billet. C'est l'aide de jeu 1, ci-dessous.



Chers amis,

Je regrette de devoir vous quitter, mais je n'ai aucune envie de vous suivre là où vous allez. Tous, à un moment ou à un autre, avez péché contre moi ou contre ma famille.
Il est temps pour vous d'expier. Je regrette de ne pas assister à votre agonie.

Adieu,

Jérôme Donat

Aide de jeu 1- Le premier billet de Donat

Les premières minutes

La visite des lieux permet de découvrir les informations présentées au paragraphe *Orientation*.

À moins que le groupe n'ait envie de rester en compagnie du cadavre de l'inconnue, ils devraient le mettre hors de vue, dans une alcôve ou à l'extérieur. Quelques minutes plus tard, ils entendent un bruit d'ailes… Lorsqu'ils vont voir, le cadavre a disparu, enlevé par une maigre bête de la nuit. Il peut disparaître pour de bon, ou réapparaître si Dai-to Gaï a besoin d'une mise en scène (un PNJ égorgé, et le cadavre disposé derrière lui, poignard en main, pourrait amener les investigateurs à penser que les morts se relèvent).

C'est un bon moment pour un échange sur le thème « pourquoi Donat nous en veut-il ? » Les Lemire et le marquis d'Ormand sont sincèrement perplexes. M[lle] Labbé affirme avoir été sa maîtresse, et la marquise a refusé de coucher avec lui. Barbarey enquêtait sur des événements bizarres à Anville. Quant aux personnages, ils ont sans doute déjà une idée…

Réactions

La soirée a basculé dans l'horreur. Qui s'adapte, qui panique ?

Juliette Donat

- **Stade 1 :** Elle reste à table et prie à voix basse. Interrogée sur son père, elle se met à pleurer.
- **Stade 2** : Elle se raccroche à l'investigateur qui lui paraît le plus sympathique, reste à proximité et fait des suggestions.
- **Stade 3** : Elle participe pleinement aux discussions.

M. Lemire

- **Stade 1 :** Très en colère après Donat pour « cette mauvaise farce », il l'invective et le somme de se montrer.
- **Stade 2** : Il réalise l'énormité de ce qui se passe, retourne à table et se sert plusieurs cognacs, après quoi, il entreprend d'explorer la tente, seul.
- **Stade 3** : Sans doute mort, inefficace dans le cas contraire.

M[me] Lemire

- **Stade 1 :** Répète encore et encore des broutilles du type « dire que j'ai laissé mon étole au vestiaire » ou « oh mon Dieu qu'il fait froid ! »
- **Stade 2 :** Redevient terre à terre, et se préoccupe de choses comme le chauffage ou l'inventaire des provisions « au cas où nous devrions rester plusieurs jours ». Pleine de bonne volonté, elle peut devenir encombrante.
- **Stade 3** : Si elle est encore en vie, elle ne comprend rien à ce qui se passe et risque de gêner le groupe.

Isabelle Labbé

- **Stade 1 :** Encaisse bien le choc (et pour cause). Émet des théories destinées à embrouiller les investigateurs (« nous sommes empoisonnés et c'est une illusion »).
- **Stade 2** : Semble craquer, se lance dans une tirade hystérique sur le thème « nous allons tous mourir » pour achever de démoraliser tout le monde. Ensuite, elle s'attache aux investigateurs pour mieux les pousser dans des pièges.
- **Stade 3** : Probablement neutralisée.

Gaston Barbarey

- **Stade 1 :** Compense sa trouille par une crise d'autorité, donne des ordres et tente d'organiser des choses (à l'envers de ce que veulent les investigateurs). Risque de craquer à tout instant.
- **Stade 2 :** Insiste sur l'exploration de l'extérieur et/ou se place sous les ordres d'un individu charismatique.
- **Stade 3 :** Sans doute mort… ou passé dans le sillage du groupe.

Guillaume d'Ormand

- **Stade 1 :** S'intéresse à l'environnement, formule des « suggestions » qui sonnent de plus en plus comme des ordres. Il se considère comme un leader naturel et n'accepte pas qu'on lui vole la vedette.
- **Stade 2 :** Remis à sa place, il va bouder à l'écart. Fait cavalier seul et tente des « expériences » sans soutien.
- **Stade 3 :** S'il n'est pas mort, il reste dans son coin sans prendre d'initiatives, et rejette les idées des PJ, même si elles sont bonnes.

Suzie d'Ormand

- **Stade 1 :** Pâle et stressée, elle s'efforce de se dominer et d'aider ceux qui sont plus mal en point qu'elle (Juliette, par exemple).
- **Stade 2 :** Sans se mettre en avant, elle écoute attentivement ce qui se dit et se range au point de vue qui lui semble le plus raisonnable (*pas* celui de son mari, qui prend fort mal cette « trahison »).
- **Stade 3 :** Si elle est en vie, elle se tient aux côtés des investigateurs.

Dai-to Gaï

Une flaque d'ombre d'où sortent en cas de besoin de ravissants bras féminins ornés de bracelets de jade.

FOR	90	CON	90
TAI	50	DEX	70
APP	80 (dîner), n/a (ensuite)		
INT	60	POU	55

Points de Vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9

Compétence utile :
discrétion 80 % (40/16).

Combat

Combat rapproché 50 % (25/10)

- **Poignard** 1D4 + 2 + impact
- **Lacet de soie**, test de CON chaque round, 1D6 de dégâts/round une fois qu'il est manqué.
- **Absorption**, test de CON chaque round, 1D10 de dégâts/round une fois qu'il est manqué. Il est possible de récupérer sa proie, à condition de réussir un test de ***chance*** (trouver une prise dans les ténèbres), puis un test opposé de FOR (pour sortir la victime).

Protection

Partiellement matérielle, ignore 50% des dégâts. Elle fuit si elle tombe à 4 PV. Elle régénère 1 PV par heure dans l'obscurité, et peut donc revenir lorsque les joueurs ne l'attendent plus.

Maigre bête de la nuit

Voir p. 302 du *Manuel du Gardien.*



La chauve-souris

À peine visible dans la « charpente » en bambou de la tente se trouve une hideuse petite créature d'ombre, ressemblant vaguement à une chauve-souris. Elle examine les investigateurs, couine parfois, et n'intervient pas davantage pour l'instant. Si les investigateurs essayent de lui faire du mal, ils découvrent qu'elle est complètement immatérielle. Elle ressemble de manière troublante à la très vilaine statuette en jade noir qu'ils ont aperçue lors de leur première visite au manoir Donat, des années plus tôt.

Premiers morts

Reportez-vous à l'encadré *Huit destins tragiques*, p. 65, pour savoir ce qui attend les naufragés. Liquidez en priorité les PNJ que vous trouvez les moins amusants à animer. Frappez à intervalles rapprochés, sans laisser au groupe le temps de reprendre son souffle, jusqu'à ce que les PJ réagissent. Avant que cela ne se produise, il devrait y avoir eu deux ou trois morts.

Stade 2 : S'adapter

Lors de cette seconde phase, le groupe s'organise. Ils peuvent entreprendre tout ou partie des actions suivantes :

- **Rester groupés**. Si tout le monde se tient autour de la table, à portée de vue, les meurtres se feront plus rares. Idem si plus personne ne se déplace seul.
- **Comprendre où ils sont**. Un test extrême d'***occultisme***, ou une connaissance précédente de l'Empire des Ombres, leur donne quelques informations de base sur cette « réalité ». D'Ormand en a quelques notions.
- **Analyser la menace**. Donat est absent. Dai-to Gaï est clairement une entité surnaturelle. Des *choses* rôdent à l'extérieur. *Mais* certains meurtres ne peuvent être commis que de l'intérieur. Avec un minimum de réflexion, cela peut les conduire à M[lle] Labbé.
- **Neutraliser une partie des ennemis**. Tendre une embuscade à Dai-to Gaï et la tuer ou la mettre en fuite est possible. Piéger Isabelle Labbé également.

Le second billet

À la fin d'une période de confusion (probablement après un meurtre), Juliette Donat trouve à côté de son assiette un petit mot, l'aide de jeu 2. Si elle le montre aux investigateurs, cela soulève la question de savoir qui l'a posé là. C'est bien entendu Isabelle Labbé, qui a pris un risque.

Ma petite chérie,

Je regrette que tu doives assister à la mort de ces fantoches, mais tu vivras. Je t'ai réservé un grand destin. Tout ira bien si tu me fais confiance. Obéis à Celui qui viendra et tu vivras à jamais.

Ton père qui t'aime,

J.D.

Aide de jeu 2 - Le second billet

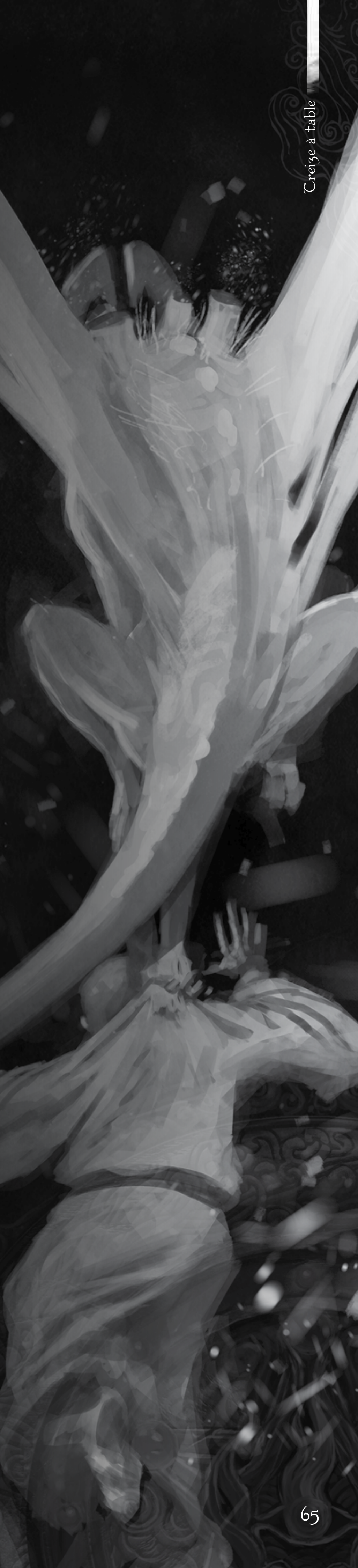
Elle ignorait son contenu, et si Juliette le lui montre, elle est visiblement très surprise.

La mort d'Isabelle

Si les investigateurs la démasquent, elle ne nie pas, proclame son amour pour Jérôme et prédit qu'ils vont tous mourir, sauf elle. À moins que vous n'ayez envie d'infliger aux investigateurs les complications de la surveillance d'une prisonnière, elle meurt juste après des mains de Dai-to Gaï ou de l'Eunuque. De toute évidence, elle ne s'attendait pas à ce que Jérôme la considère comme sacrifiable. Il s'était lassé d'elle il y a des années.

La chauve-souris

Elle n'intervient toujours pas, mais peu à peu, elle grossit et devient plus matérielle. Un test d'***idée*** permet de comprendre qu'elle grandit à chaque victime. En revanche, il est impossible d'estimer à quel moment elle sera « mûre », dans la mesure où les investigateurs n'ont aucune idée de son aspect final. Un test extrême d'***occultisme*** indique qu'elle pourrait jouer un rôle de « pont » entre les deux réalités – la statuette dans le monde des investigateurs, son reflet ici. D'Ormand peut le comprendre, et Juliette en avoir l'intuition, mais qu'en faire ?



Huit destins tragiques

Dai-to Gaï et Isabelle Labbé, assistées des maigres bêtes de la nuit, se chargent de faire disparaître les invités un par un. Cet encadré vous propose des suggestions de morts atroces, à appliquer à qui vous le désirez. Toutes sont utilisables plusieurs fois, même s'il vaut sans doute mieux varier les plaisirs. Séparer PNJ et circonstances de la mort permet d'éviter de trop « scripter » le scénario, mais si vous préférez effectuer ce travail en amont, c'est tout à fait faisable, il vous suffit de dresser une liste où vous associez l'un et l'autre.

Notez que si les PNJ succombent ou survivent selon vos besoins, les investigateurs devraient pouvoir se battre, appeler au secours, résister au poison, etc.

1. Empoisonné

- **Quoi ?** Il reste plusieurs carafes d'eau et de liqueurs sur la table, ainsi que les restes du dessert, un gâteau aux amandes. Tout cela se prête fort bien à l'ajout d'un peu de cyanure de potassium (voir p. 116 du *Manuel du Gardien*).
- **Qui ?** Isabelle Labbé en conserve une petite fiole, glissée dans son gant (qui monte jusqu'au coude, à la mode de l'époque).
- **Comment ?** Un geste discret au moment où personne ne la regarde… Elle le verse de préférence dans un aliment auquel personne n'a touché depuis la fin du dîner, afin que la responsabilité de l'empoisonnement retombe sur Donat.
- **Victimes possibles** ? En priorité ceux qui restent autour de la table, par exemple M. Lemire.

2. Poignardé

- **Quoi ?** Un PNJ isolé est frappé d'un ou plusieurs coups de poignard. Si vous l'utilisez plusieurs fois, vous avez le choix entre l'égorgement, le coup en plein cœur ou la blessure atroce qui tue en plusieurs minutes. La meurtrière peut parfaitement rater son coup, surtout si elle s'en prend à un investigateur.
- **Qui** ? Dai-to Gaï.
- **Comment** ? Un bras féminin armé d'un poignard sort de l'ombre et frappe.
- **Victimes possibles** ? Tous ceux qui s'éloignent de la table et explorent la tente.

3. Disparu

- **Quoi ?** Un PNJ isolé disparaît. Son absence n'est pas forcément remarquée tout de suite, et les recherches qui s'ensuivent risquent de donner d'autres occasions à l'ennemi.
- **Qui ?** Une paire de maigres bêtes de la nuit rôde autour de la tente.
- **Comment ?** D'horribles bras mous s'enroulent autour du cou de la victime, une main la bâillonne et elle est soulevée du sol…
- **Victimes possibles ?** De préférence un PNJ qui se met en tête d'explorer l'extérieur, par exemple Barbarey, mais les monstres peuvent tout à fait s'introduire dans la tente en écartant un panneau de soie.

4. Étranglé

- **Quoi ?** Un PNJ isolé est retrouvé étranglé par un lacet de soie.
- **Qui ?** Dai-to Gaï ou Isabelle Labbé, à votre guise.
- **Comment ?** De nombreux coussins sont fermés par des liens de soie qui font autant d'armes improvisées. L'assassin se glisse derrière sa victime, passe le lacet autour du cou et serre. Si c'est Isabelle la coupable et que la victime a le temps de se défendre, la jeune femme risque de porter des marques de défense, griffures ou bleus.
- **Victimes possibles ?** Un PNJ isolé. Isabelle s'en prend plutôt à une femme, plus à sa taille.

Isabelle Labbé

FOR	55	CON	60
TAI	55	DEX	65
APP	70	ÉDU	75
INT	65	POU	-

Points de Vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Santé Mentale : 55

Compétences
Baratin 45 % (22/9)
Discrétion 45 % (22/9)
Écouter 45 % (22/9)
Occultisme 15 % (7/3)

Armes
Combat rapproché 30 % (15/6)
• Poignard, 1D4 +2
Combat à distance 25 % (12/5)
• Pistolet de Barbarey, 1D8 (automatique cal. 32)

Jérôme Donat

FOR	50	CON	70
TAI	75	DEX	75
APP	65	ÉDU	80
INT	80	POU	70

Points de Vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Santé Mentale : 25

Compétences
Conduite 40 % (20/8)
Échafauder des plans diaboliques 20 % (10/4)
Métier (homme du monde) 60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu 10 % (5/2)
Occultisme 50 % (25/10)

Armes
Combat rapproché 45 % (22/9)
• Dague sacrificielle 1D4 + 2 + Impact
Combat à distance 55 % (27/11)
• Fusil de chasse calibre 12 (4D6/2D6/1D6)

Sorts
rien d'utile en combat

5. Abattu

- **Quoi ?** Un coup de pistolet.
- **Qui ?** Isabelle Labbé met la main sur le pistolet de Barbarey et tire sur un isolé.
- **Comment ?** Si possible dans le dos, à bout portant et en étouffant le bruit du tir à l'aide d'un coussin.
- **Victimes possibles ?** L'arme va sans doute changer de mains plusieurs fois. Si Isabelle parvient à la subtiliser sans que son actuel possesseur s'en aperçoive, elle peut abattre n'importe qui avant de jeter l'arme dans une alcôve. Ensuite, bien sûr, les soupçons se tournent sur « le seul parmi nous à être armé ».

6. Dévoré par les ténèbres

- **Quoi ?** Soudain, une bulle de ténèbres se détache du mur et absorbe un PNJ. Lorsqu'elle disparaît, elle laisse un cadavre cyanosé derrière elle. Cette attaque, surnaturelle et terrifiante, est aussi publique que possible.
- **Qui ?** Dai-to Gaï sous sa forme véritable.
- **Comment ?** Par asphyxie. Il est possible de lui arracher sa proie.
- **Victimes possibles ?** Dai-to Gaï vise en priorité ceux dont la mort affaiblit le groupe et ceux qui réfléchissent. Isabelle est également une proie possible, si les investigateurs l'ont démasquée.

7. Intoxiqué

- **Quoi ?** De petits brûleurs d'encens sont disposés ici et là dans la tente. À moins qu'on ne les éteigne, ils diffusent une odeur lourde, qui donne vite mal à la tête. Si quelqu'un en respire un de trop près, la fumée devient noire et toxique.
- **Qui ?** Isabelle et Dai-to Gaï connaissent toutes les deux le sortilège qui change la nature de la fumée. C'est un simple mot, qu'il est facile de murmurer sans se faire repérer (sauf si quelqu'un réussit un test extrême d'***écouter***, bien sûr).
- **Comment ?** Ce poison létal est un hallucinogène violent, qui provoque une phase de délire, au cours de laquelle l'intoxiqué peut se blesser ou blesser autrui. Cette crise est suivie d'une période de prostration, puis d'un coma fatal (en 4D10 + 10 minutes).
- **Victimes possibles ?** Suzie d'Ormand est la plus susceptible de s'intéresser aux parfums, mais l'effet serait bien pire si le propriétaire du pistolet était intoxiqué.

8. Félicité Ténébreuse

- **Quoi ?** Il est possible qu'un PJ ou un PNJ tente de contacter « le responsable » de la situation, ou simplement de « s'ouvrir aux influences du lieu ». Dans ce cas, le médium ou l'un des participants meurt, mis en pièces par une entité invisible (SAN : 1/1D6).
- **Qui ?** L'Eunuque des Félicités Ténébreuses en personne. Ce sera sans doute sa première manifestation.
- **Comment ?** La mort infligée par l'Eunuque est un horrible mélange d'éviscération, d'énucléation et d'amputation de diverses extrémités, mais les cris des victimes semblent trahir davantage de plaisir que de douleur.
- **Victimes possibles ?** Le meilleur candidat reste le marquis d'Ormand, qui en sait assez sur l'occulte pour jouer avec, mais pas assez pour réaliser que c'est *dangereux*.

Stade 3 : Dominer

Isabelle Labbé et Dai-to Gaï neutralisées, reste à trouver un moyen de regagner la réalité avec les autres survivants.

La chauve-souris

Elle n'est toujours pas agressive. En revanche, elle est désormais pleinement matérielle, plus grosse qu'un homme (SAN : 1/1D4) et dotée d'une gueule hérissée de crocs. La tuer est désormais possible. Elle a 2 PdV par invité mort et pas de protection. Elle tente de mordre les agresseurs qui passent à sa portée (**combat rapproché** 30 % (15/6), 1D10). Sa mort ouvre un passage entre les deux mondes. Si les investigateurs le comprennent, ils peuvent regagner la serre, puis le manoir. Il y règne une nuit surnaturelle et l'Eunuque finira par les y retrouver, mais ils sont « chez eux ».

La venue de l'Eunuque

Il se matérialise dans un coin sombre, s'avance et prend place devant le quatorzième couvert. Ce petit homme voûté et vêtu de robes de soie a beau ne pas être très effrayant, il met tout le monde mal à l'aise (SAN : 1/1D3).

Aux termes de son accord avec Donat, l'Eunuque vient pour emmener Juliette dans le harem de son maître. Lorsque ce sera fait, il est censé massacrer les survivants.

Le combattre est une solution de désespoir, qui risque de coûter la vie aux

audacieux qui s'y risquent. Mieux vaudrait discuter, et justement, les investigateurs n'ont pas affaire à un démon borné. Il perçoit Donat comme un serviteur utile, mais instable. Il ne demande qu'à trouver un meilleur accord avec le groupe.

- **Rester en vie**. Il est tout disposé à épargner les survivants. Qu'ont-ils à offrir en échange ? Il accepte les offres de services futurs, et se contente de faveurs « secondaires » (de son point de vue) : sacrifier un petit animal ou verser son propre sang sur le sol d'un cimetière à chaque nouvelle lune pendant un an.
- **Juliette**. Il examine froidement la jeune fille et déclare qu'elle est en tout point conforme aux promesses de son père. Son maître sera déçu s'il ne part pas avec elle. Cette déclaration de principe posée, il marchande. Il est prêt à abandonner toute revendication sur elle si les investigateurs lui remettent la tête de chauve-souris en jade. Sa place, après tout, n'est *pas* dans un manoir normand. Ils peuvent aller la chercher dans le monde réel, mais il garde la jeune fille en attendant leur retour.
- **Donat**. Il est prêt à tuer le sorcier pour eux, mais cela leur coûtera *cher* – il l'évalue à quatre hommes ordinaires, que les investigateurs devront sacrifier au cours d'une nouvelle lune avant le prochain solstice. Accepter ce genre de marché revient à mettre le doigt dans un engrenage dont on ne sort jamais indemne (SAN : 1D3/1D10). Notez que des investigateurs âgés, en fin de carrière, pourraient décider s'offrir en sacrifice pour neutraliser Donat. L'Eunuque salue poliment leur détermination, et accepte le marché.



L'Eunuque des Félicités Ténébreuses

FOR	95

Points de Vie : 25

Compétences

Bureaucratie	80 % (40/16)
Droit :	
Empire des Ombres	95 % (47/19)
Intimidation	80 % (40/16)

Armes : aucune

Armure
1 pt de robes de soie

Sorts
- **Extase ténébreuse**, inflige 1D10 +3 de dégâts à la cible pendant 1D6 rounds après un test opposé de POU. Il ne peut le relancer qu'une fois que la cible actuelle a succombé.

Revenir !

Si besoin, l'Eunuque leur ouvre un portail vers la réalité. À en croire les pendules, il devrait faire jour, mais à l'intérieur de la serre et du manoir, la nuit joue les prolongations. Les domestiques sont morts ou déments. S'ils veulent sauver Juliette, nos héros ont une heure pour récupérer la statuette de chauve-souris.

- Elle peut les attendre sagement dans sa vitrine, mais c'est un peu anticlimatique. Dans ce cas, Donat a filé depuis un moment. Il est au Havre, se prépare à passer en Angleterre et deviendra un ennemi récurrent.
- Elle peut se trouver dans sa vitrine, avec Donat en embuscade à proximité, ce qui nous donne un combat final classique.
- Enfin, elle peut être dans les bagages de Donat. Le sorcier a senti le vent tourner et il prend la fuite en voiture quelques instants après le retour du groupe. Ce cas de figure donne une course-poursuite suivie éventuellement d'un combat final, puis d'un retour précipité pour ne pas décevoir l'Eunuque.
- Une fois tout le monde rentré dans notre monde, il restera à expliquer la mort et/ou la disparition d'une grande partie des convives, sans préjuger de deux autres questions importantes :
- Combien de temps va durer la conjonction astrale qui a rapproché les deux mondes ?
- Que s'est-il passé au château d'Anville pendant que les investigateurs étaient prisonniers dans l'Empire des Ombres ? Ses occupants ont-ils survécu ? Sont-ils devenus fous ? Ont-ils été capturés par l'Eunuque ?



RÊVE D'OPIUM

Par Samuel Tarapacki

Résumé de la première partie

Un sorcier syrien, Tarlik Kemral, investi d'un savoir ancien, veut faire revenir sur terre un antique démon de guerre babylonien afin de lui faire épouser une vierge. Avec l'aide de cette créature, il compte repousser les impérialistes occidentaux.

Ce sorcier est opposé à une mystérieuse fondation qui met tout en œuvre pour contrer ses plans. Les investigateurs se retrouvent par hasard au milieu de cet affrontement. Recrutés par *la Fondation*, ils doivent combattre le Syrien jusqu'au cœur de son pouvoir : le rêve d'opium.

Au cours de la première partie, les investigateurs tentent de déjouer les plans de Tarlik Kemral. Lancés dans un piège, ils rencontreront une créature mystique née de reliques anciennes et prisonnière du sorcier. Chargés par la Fondation de délivrer des prisonniers, ils découvrent les ramifications d'une terrible machination.

L'un d'eux est bientôt atteint d'un mal appelée « la peste des croisés », qui le transforme en créature de cauchemar. La Fondation est brisée par le sorcier. Les investigateurs, emportés dans le rêve d'opium, ne doivent leur survie qu'au sacrifice de récents amis. Ils apprennent que l'ambition du Syrien ne s'arrête pas à l'animation de quelques reliques anciennes. On leur donne alors la possibilité d'œuvrer pour la Fondation, avant que le mal ne s'abatte sur le monde.

Résumé de la seconde partie

Les investigateurs s'embarquent pour la Syrie, à la poursuite de leur implacable ennemi. Ils se découvrent des alliés inattendus parmi les bédouins, et l'un d'entre eux leur révèle des fragments d'un avenir qu'ils doivent reconstituer.

Mais, au cours de leurs recherches, ils sont faits prisonniers et ne peuvent empêcher le Syrien Tarlik Kemral de retrouver la tombe du démon de guerre, au cœur du désert brûlant.

Laissés pour morts, ils sont sauvés par des tribus du désert et se retrouvent escortés par des milliers de chameliers, tous prêts à se jeter dans le rêve d'opium du démon de guerre pour y affronter le sorcier syrien. Mais l'investigateur atteint de la peste des croisés emprunte une autre voie dans le rêve. Cet aventurier se retrouve au cœur du palais du démon et découvre que le Syrien s'apprête à lancer sur ses ennemis des dizaines de créatures nées des volutes d'opium. Il rencontre alors une jeune fille, la fiancée promise au démon.

L'investigateur a sur ses épaules le sort de ses compagnons et celui de milliers de cavaliers arabes en train d'attaquer le palais du démon de guerre...

Les investigateurs affrontent le rêve d'opium d'un génie du mal, depuis les fumeries de Londres jusqu'au cœur d'un mirage du désert syrien.

Enjeux et récompenses

- **Empêcher le Syrien Tarlik Kemral de mener à bien ses desseins.** La Fondation a pour objectif de neutraliser Tarlik Kemral. Mais ce dernier a élaboré un plan lui permettant d'anéantir la Fondation tout en quittant Londres en emportant de puissants artefacts magiques.
- **Guérir de « la peste des croisés ».** Un investigateur va contracter une ancienne maladie qui va le forcer à pratiquer « la saignée ». Pour guérir, il doit boire dans « la coupe des croisés ».
- **Recouvrer son humanité.** Durant la première partie, Tarlik Kemral invoque un incubus. La morsure de cette créature innommable va lentement transformer un investigateur en démon. Pour retrouver son humanité, il devra se lier à une princesse retenue captive dans le rêve d'opium du démon de guerre.

Investigation	2/5
Action	4/5
Exploration	3/5
Interaction	2/5
Mythe	4/5

Style de jeu : Pulp
Difficulté : Éprouvé
Durée estimée : 12-15h
Nbre de joueurs : 3-5
Époque : Années 30

À l'affiche

Tarlik Kemral
Ce Syrien a pour objectif de ramener dans notre monde un antique démon de guerre babylonien. À Londres, il doit anéantir la Fondation et emporter divers artefacts jusque dans le désert Syrien. Là-bas, il doit retrouver le tombeau d'un démon de guerre et gagner ses faveurs en célébrant son mariage avec « la vierge du désert ».

La Fondation
Cette organisation secrète va tout mettre en œuvre pour empêcher le Syrien de parvenir à ses fins. L'affrontement va décimer ses rangs et elle est contrainte de recruter les investigateurs.

John Williamson
Membre de la Fondation, il va accompagner les investigateurs dans leurs aventures depuis Londres jusqu'en Syrie.

Audrey Illerman
Une jeune voleuse recrutée par la Fondation pour ses talents. Elle suivra également le groupe dans ses déplacements jusqu'au Moyen-Orient.

À savoir

Les shamans transmettaient oralement la mémoire de leur civilisation. L'écriture en était à ses balbutiements et personne n'aurait osé mettre par écrit le nom d'un démon, de peur de voir attirer sur lui les pires malédictions. C'est là l'un des éléments-clé de ce scénario. À la manière des dieux, les démons puisent leur force dans les célébrations des hommes. Plus un démon est présent dans la mémoire des peuples, plus il est puissant.

Les shamans sont toujours réfugiés dans une montagne hors du temps et sont dans l'incapacité physique de ramener le démon à la vie. Les rares d'entre eux sachant écrire ont bien tenté, faisant fi des superstitions, de graver le nom du démon, mais rien ne s'est produit. Il fallut se rendre à l'évidence. Tant que son nom ne serait pas prononcé, il ne serait pas réveillé. Mais ni les soldats ni la princesse ne savent lire, à la grande amertume des shamans sourds et muets, incapables de leur apprendre. Aussi les sorciers ordonnent parfois à un soldat d'emporter hors du désert une table portant le nom ainsi que la localisation du tombeau, avec l'espoir qu'il trouve un peuple capable de la déchiffrer, toujours en vain.

Cependant, l'un des contacts de Tarlik Kemral est entré en possession d'une de ces tables découverte en bordure du désert. Il reçut l'ordre de la ramener à Londres. Les investigateurs entrent en scène lors du naufrage de son navire.

Tarlik Kemral ne connaît qu'une partie de l'histoire (c'est beaucoup comparé aux investigateurs qui ne sauront peut-être jamais rien). Il ignore que les Shamans sont toujours en vie et s'imagine devoir retrouver la tombe du démon afin de procéder à son mariage avec la vierge qu'il traîne derrière lui : Mlle Margaret Milford. Ceci fait, il ne doute pas que le démon partagera ses pouvoirs et qu'il prendra la tête des armées ottomanes contre les colonialistes.

Note au Gardien et au lecteur

Rêve d'opium *est une aventure en deux scénarios de Samuel Tarapacki. Cette histoire est initialement parue il y a près quinze ans dans le fanzine* ***Raiders of Adventure****. Elle est reproduite ici presque à l'identique de cette publication amateur. L'auteur compte donc sur l'indulgence du lecteur.*

Elle propose d'explorer le rêve d'opium d'un génie du mal et d'un démon de guerre. Les créatures de l'ombre sont à peine suggérées, mais le Gardien peut décider de leur accorder une présence plus importante à « la lumière » des informations relatives à l'Empire des Ombres et contenues dans la campagne des ***5 Supplices****.*

Les caractéristiques de jeu ont été adaptées à la 7e édition de ***L'Appel de Cthulhu****.*

Première partie

Introduction

La légende

Il y a environ 4 500 ans, les vallées du Tigre et de l'Euphrate étaient l'enjeu des affrontements des premières grandes cités de l'humanité. Mais chacune d'elles était si puissante qu'aucune armée ne semblait jamais pouvoir l'emporter sur une autre, pas sans l'aide de redoutables combattants que l'on disait éternels : les démons de guerre. Pourtant, aucun souverain ne se résignait à les invoquer, tant le prix à payer était parfois considérable.

Mais il arriva un jour où plusieurs souverains se liguèrent contre un seul. Ce dernier, ne trouvant aucun allié, se tourna vers les shamans. Face à l'imminence du danger et la crainte de voir la ville anéantie, les shamans proposèrent au roi d'invoquer un démon, seul capable de conduire l'armée à la victoire.

Le ciel s'obscurcit lorsque les sorciers entamèrent la litanie conjuratrice et la terre trembla quand, pour la première fois depuis des millénaires, fut prononcé le nom de l'invité. Puis, au milieu de la fureur des éléments bouleversés, le démon de guerre se présenta à la cour et fit part de ses exigences : il conduirait l'armée lorsqu'il serait uni à la plus jeune fille du monarque. Les shamans se souvinrent alors que le baiser d'une vierge pouvait faire du démon un être humain. Ceci fait, le démon-homme pourrait ensuite succéder au roi et régner sur le monde pour l'éternité.

Le roi prit sa décision au moment où les agresseurs entraient dans sa ville. Aussitôt, les shamans entamèrent la cérémonie du mariage. Mais les meilleurs combattants ennemis étaient déjà entrés dans le palais et massacraient ses occupants. La jeune fille fut emmenée dans le désert par la garde du roi. Quelques instants plus tard, une lance d'ambre perçait le flanc du démon de guerre et touchait son cœur.

Les vainqueurs pillèrent la ville. Ils vendirent ses habitants comme esclaves et réduisirent les shamans à l'impuissance en leur coupant la langue et en leur versant du bronze fondu dans les oreilles. Mutilés, quelques-uns réussirent cependant à s'échapper et, pourchassés par les cavaliers des rois victorieux, emportèrent le corps du démon dans le désert.

Ils ensevelirent sa dépouille dans un sanctuaire au cœur des sables, se promettant de venir le rechercher plus tard. Rendus muets et incapables d'articuler à nouveau son nom, ils ne pouvaient plus le ramener d'entre les morts ni achever la cérémonie du mariage.

La Fondation

Au début du XIXème siècle, un juge eut à statuer sur un meurtre des plus étranges, d'où semblait absent le sens commun. Un abbé avait assassiné le pécheur qu'il recevait en confession. L'accusé vociférait et tentait désespérément d'articuler des noms imprononçables dont chaque syllabe était une marche descendant plus profondément dans sa folie.

Parmi les pièces à conviction, il remarqua la présence d'un manuscrit espagnol du XVIème siècle. Tout laissait à penser que l'ouvrage était la propriété du mort, mais l'évêché insistait pour qu'il lui fût cédé. Curieux d'esprit et linguiste éclairé, le juge parcourut le livre et sentit voler en éclats les certitudes qu'il avait quant à la nature de ce monde qu'il croyait connaître.

Il sollicita un entretien avec l'évêque et ce dernier finit par lui révéler la face cachée du monde. Il avoua être en possession

d'autres livres dénonçant l'existence d'horreurs ancestrales tapies dans l'ombre et n'attendant que le jour où un être humain saurait les invoquer. La peur avait toujours empêché l'évêque d'agir. Maintenant qu'ils étaient deux à partager le terrible secret, peut-être pourraient-ils offrir quelque espoir à l'humanité menacée...

Essayant de ne pas imaginer les abominations qu'ils allaient devoir combattre, ils entreprirent de grossir leurs rangs avant d'entamer une quelconque action. En dépouillant les affaires classées mais restées sans réponse et en écoutant avec une attention renouvelée les confessions des abbés, les deux hommes parvinrent à réunir autour d'eux une poignée de volontaires, pour la plupart rescapés des plus épouvantables confrontations. Forts de leurs nouvelles recrues, les fondateurs du groupe débutèrent la lutte par ce qu'ils voulaient être une action d'éclat : le démantèlement d'un ignoble trafic d'êtres humains dans les colonies britanniques. Les ignominies qu'ils durent affronter firent vaciller la santé mentale de ces pionniers. Certains d'entre eux hurlent encore dans les hôpitaux. Ils avaient commis la plus terrible des erreurs : ils s'étaient exposés.

Les survivants se promirent que, dans la mesure du possible, jamais plus ils ne seraient directement confrontés au danger. Les connaissances qu'ils avaient accumulées ne devaient pas disparaître entre les murs capitonnés d'une cellule. De cela dépendait la survie de l'humanité. Les fondateurs disparurent de la scène publique et trouvèrent des soutiens financiers auprès de riches particuliers tous aussi dévoués qu'eux.

Aujourd'hui, aucun membre de la Fondation ne connaît les dirigeants. Le recrutement se fait sur le terrain et nombreux sont ceux qui disparaissent sans même savoir qu'ils œuvraient pour son compte. La Fondation ne s'embarrasse pas de scrupules et utilise couramment chantage et menaces. Ses membres considèrent que la survie de l'humanité n'a pas de prix.

Trois ou quatre hommes disposent de la connaissance sous la forme de livres interdits ou d'objets auxquels on accorde les plus terribles pouvoirs. Ils donnent leurs ordres à quelques hommes sûrs mais se demandent au fond s'ils ne font pas que retarder l'inéluctable.

Les naufrageurs

La côte sud-est de l'Angleterre. Perché sur la crête des récifs, le phare poursuit inlassablement la signalisation du danger. Sa lumière vient une fois de plus frapper le carreau de l'hôtel avant de se détourner vers le large. La pluie n'a pas cessé depuis quatre jours. Ce soir, elle redouble de violence. De plus, le vent s'est levé et joue avec la mer à celui qui fera le plus de bruit. Un coup de vent projette une volée de pluie contre la fenêtre, tandis que l'hôtelier sort de sa cuisine avec un plateau de tasses fumantes.

Une nuit de tempête

Le rivage est constitué de petites falaises, de plages de galets et d'innombrables récifs. D'ouest en est, on peut apercevoir un village, puis le phare sur une petite jetée et enfin l'hôtel. C'est dans ce dernier que les investigateurs se reposent de leurs dernières aventures.

Au bout d'un petit temps, l'hôtelier, prénommé Andrew, remarque que le phare ne fonctionne plus. Il prie le ciel pour qu'aucun navire ne croise au large en cette soirée de tempête. Quelques instants plus tard, l'attention des convives est attirée par le bruit des sabots d'un cheval martelant le pavé du chemin en direction de l'est.

Puis, après plusieurs minutes, on remarque qu'une lueur s'élève à nouveau de la côte à destination des navires. Le danger est que ce feu ne provient pas du phare, mais de l'autre extrémité de la jetée. Et il y a fort à parier qu'un navire ne connaissant pas ces eaux le confonde avec le phare !

Au même instant, deux villageois arrivent en vue de l'hôtel. Leur discours est très clair : une bande de naufrageurs a détruit la lanterne du phare et a allumé un feu. Un policier à cheval est passé au village tout à l'heure et s'est rendu sur place, « *mais il vaut mieux aller voir si on peut les aider à coincer ces fumiers. Va chercher ton fusil, Andrew ! Et si ces messieurs veulent venir aussi, on ne sera pas trop nombreux.* » Le sens civique suffit à ne pas refuser cette invitation au risque de se faire insulter et traiter de lâches.



Conseil au Gardien

Une manière de lancer les investigateurs dans l'aventure consiste à placer un ou plusieurs d'entre eux à bord du navire avant qu'il ne fasse naufrage. Ils pourront ainsi rencontrer les autres voyageurs, en particulier le détenteur du sac, et l'aider à s'échapper de l'épave.

Le Gardien aura indiqué dans ce cas que l'Arabe était accompagné d'autres individus et que tous prenaient grand soin d'un sac de toile.

Le sac et son escorte sombreront au moment du naufrage.

Le naufrage

Après une demi-heure de marche vers l'ouest, le groupe rejoint le policier cité plus haut. Celui-ci observe l'horizon aux jumelles. Mais la première chose que remarquent les villageois, c'est que le feu n'est pas encore éteint et qu'il met les navires en danger. Le policier leur propose alors de faire deux groupes : les villageois iront rallumer le phare, car ils connaissent son fonctionnement, tandis que les investigateurs éteindront le feu.

Quelques minutes après on peut entendre le grondement que ferait un coup de tonnerre dans le lointain, mis à part le fait qu'il retentit trois fois de suite. Un peu comme le feraient trois canons ouvrant le feu successivement...

Sur un petit surplomb dominant une crique, on peut apercevoir une vision de cauchemar : au bout de la jetée, une charrette de bois continue de se consumer en un terrible brasier. Au large, attiré par le leurre, un navire à voiles latines, d'aspect oriental, s'est éventré sur les récifs. À quelques encablures, un brick battant pavillon britannique tire une nouvelle salve de trois coups de canon sur la carcasse.

Sur le pont du navire échoué, quelques malheureux armés de fusils tentent de se défendre.

Mais le policier rencontré plus haut se contente de faire des va-et-vient le long de la plage. Quelques minutes plus tard, il file vers l'ouest en direction du village. Son comportement peut laisser supposer qu'il s'agit d'un faux policier. Pendant ce temps, les naufrageurs sont à l'œuvre.

Au bout d'un moment, plus personne ne s'agite à bord du navire éventré. Le brick met une chaloupe à la mer et des hommes s'approchent de l'épave. Ils sautent à l'eau et explorent les alentours et l'intérieur du navire échoué. Ils semblent rechercher quelque chose.

Le mourant

Tout à coup, les investigateurs peuvent apercevoir une ombre atteindre la côte et se cacher dans les buissons. Il s'agit d'un rescapé du naufrage qui tente de sauver sa vie. L'homme est vêtu à la manière arabe. Ses vêtements sont trempés et une large tache rouge sur son côté droit témoigne d'une blessure récente. Il a en main un revolver de cavalerie anglais et menace ceux qui s'approchent.

Puis, de sa main libre, il tend deux doigts en direction des investigateurs en prononçant quelques mots. La seconde d'après, il abaisse son arme. « *Vous n'êtes pas des leurs*, fait-il mystérieusement. *Notre navire suivait le signal du phare,*



Tableau de Francis Tattegrain (1852-1915), exposé en 1912 au Salon des artistes français

mais ce n'était pas le phare. C'était un feu allumé pour nous faire approcher des récifs. Le bateau a touché les rochers et alors le navire anglais a tiré sur nous. Ils sont tous morts. » Puis il sort une sacoche de cuir qu'il tend aux investigateurs et murmure dans un souffle : « *Pepperscott, à Londres... Faites-leur payer... Soyez prudents...* »

Ses yeux fixent le vide et ne clignent plus.

La sacoche contient une carte tracée sur la peau d'un animal et une tablette d'argile cuite.



La fin de cette introduction dépend des choix des investigateurs. Dans le meilleur des cas, ils rentrent tous à l'hôtel. Ils peuvent ensuite décider de rentrer à Londres et peut-être d'aller trouver ce Pepperscott.

- S'ils sont appréhendés par la police, nous les retrouverons directement confrontés à la Fondation comme indiqué dans le chapitre suivant.
- S'ils décident d'explorer la côte le lendemain, seule l'épave témoigne encore du drame de cette nuit. Tous les corps ont été emportés. Deux policiers continuent de surveiller les lieux. La version officielle sera la suivante : la police n'a pas réussi à empêcher la catastrophe. Tous les passagers sont morts noyés ou ont été massacrés par les naufrageurs. Les pirates ont été arrêtés et sont actuellement interrogés à Londres.

Les Hommes de l'ombre

Le séjour à l'hôtel terminé, les investigateurs retournent à Londres (point de départ de nouvelles destinations pour chacun d'eux). Voici les résultats attendus de leurs réflexions :

- La sacoche contient une tablette d'argile ainsi qu'un plan tracé sur une peau d'animal. Une connaissance en *archéologie* révélera qu'il s'agit d'une écriture cunéiforme. Quelques tentatives plus tard, les investigateurs déchiffreront un nom : DRA'HITAL (ce mot est inconnu des bibliothèques).
- Les investigateurs peuvent ensuite tenter de déterminer la région décrite sur la carte. À grand renfort de cartes authentiques et de compétence en *géographie*, il est possible de la rapprocher d'une région de la Syrie, à cette époque sous contrôle français. La carte semble indiquer un site dans le désert Syrien (accessible depuis l'oasis de Mers el Aman).

Important : Ce que viennent de faire les investigateurs peut leur apparaître tout à fait anodin. Mais l'introduction nous apprend que le démon s'éveille si l'on prononce son nom. Voilà qui est fait. Désormais, le destin des investigateurs est scellé à cette aventure.

Les investigateurs peuvent également tenter de se renseigner sur les protagonistes du naufrage. La presse relate l'événement en indiquant que les naufrageurs ont été arrêtés et sont actuellement interrogés (cf. aide de jeu ci-contre). S'ils racontent ce qu'ils savent à un journaliste, ce dernier feindra l'intérêt le temps de prévenir les contacts de la Fondation (dont il est l'un des rabatteurs).

Premier contact

Quelques temps plus tard, la Fondation va prendre contact avec les investigateurs qui ont été les témoins de son action.

Trois hommes vêtus de longs manteaux et de feutres justifient de leur appartenance à Scotland Yard et leur demandent de les suivre « *pour complément d'informations au sujet d'un naufrage* ». Les voitures filent à travers la ville et rejoignent un vaste bâtiment.

Les investigateurs sont conduits dans un sous-sol et sont invités à s'asseoir. Dans un coin de la pièce, un drap blanc recouvre un corps posé sur un brancard.

Puis, les trois hommes se placent dans le fond de la pièce et débutent l'échange. Leur but est d'inviter les investigateurs à les aider. Ils n'ont pas beaucoup de moyens de prouver qu'ils sont dans le bon camp (pas après avoir fait couler un navire). Mais le fait de s'appuyer et de citer les expériences passées des investigateurs peut permettre de nouer le dialogue.

« *Bonjour messieurs. Il y a deux jours, vous avez été les témoins d'un naufrage. Pouvez-vous nous dire ce que vous savez sur cet homme ?* »

On ôte le drap du mort pour découvrir l'Arabe ayant remis la tablette et la carte aux investigateurs. « *Vous-a-t'il remis un objet ou dit quelque chose ?* »

La discussion se poursuit :

« *Avant toute chose, ne vous fiez pas aux apparences. Ce navire arrivait de Chypre. À son bord se trouvaient des trafiquants tentant de faire entrer de manière clandestine des produits prohibés sur notre sol. Notre pays a délibérément choisi la solution du naufrage pour une toute autre raison.*

L'homme qui se trouve sur ce brancard avait la garde d'un sac de toile contenant des ossements. Des reliques. Nos plongeurs ont retrouvé le sac.

DRAME EN MER

Profitant de la dernière tempête en Manche, un groupe de naufrageurs a stoppé le signal d'un phare de la côte sud-est. Les pirates ont ensuite allumé un feu sur la grève, attirant un navire dans une zone de brisants. Le bâtiment s'est éventré sur les récifs, précipitant ses occupants à la mer. Arrivées trop tard sur les lieux, les forces de l'ordre n'ont pu secourir les passagers. Ils ont tout de même interpellé les bandits qui sont actuellement interrogés à Londres. Les peines encourues vont des travaux forcés à perpétuité à la pendaison.

Aide de jeu 1 - Coupure de journal

La Fondation est en péril

Plusieurs hommes de la Fondation sont actuellement prisonniers dans la fumerie de Tarlik Kemral. Elle est donc confrontée à un double problème : sauver leur vie, tout en empêchant Tarlik Kemral de réussir ses plans. Mais le Syrien est un tel manipulateur qu'elle ne réussira aucun de ses objectifs (ce qui pourra conduire les investigateurs à vouloir en découdre durant la seconde partie).

La Fondation ne souhaite pas exposer ses derniers hommes ni donner au Syrien le moyen de deviner leur identité. C'est la raison pour laquelle elle a recours aux investigateurs.

Elle désire obtenir leur soutien par la confiance et non par la menace, bien que le fait qu'ils aient été présents sur les lieux du naufrage fait d'eux des suspects.

La Fondation peut démontrer son influence et son savoir en citant par exemple quelques éléments de la dernière aventure vécue par les investigateurs (et même en apportant quelques révélations qui leur auraient échappé).

Mais elle va mentir aux investigateurs afin d'influencer Tarlik Kemral. Elle joue très serré, car pour être crédible vis-à-vis de Tarlik Kemral, elle a décidé d'affirmer qu'elle possède le sac à reliques, ce qui est faux.

À la fin de cette première partie, les survivants rencontreront d'autres membres de la Fondation, plus influents...

Il a une grande importance pour un groupe d'anarchistes empreints de mysticisme. Ils se cachent dans un vieux quartier de Londres, en bordure de la Tamise. Il nous est malheureusement impossible de les déloger de force car ils retiennent prisonniers cinq de nos hommes. Une intervention de notre part signifierait la mort pour eux. Aussi, nous souhaitons procéder à un échange. Leur vie contre le sac. Et nous souhaitons que vous nous aidiez à procéder à cet échange. »

Pourquoi nous ?

« *Envoyer nos propres hommes là-bas comporte trop de risque au regard de ce qu'ils sont susceptibles de leur apprendre s'ils sont capturés. En revanche, vous ne savez presque rien. S'il arrive quoi que ce soit, vous ne pourrez pas les aider.* »

Note au Gardien

Ce n'est pas la vérité. La Fondation a découvert qu'un bateau en provenance de Syrie transportait un sac de reliques susceptibles de renforcer le pouvoir de Tarlik Kemral. Il y a quelques jours, la Fondation a utilisé ses derniers hommes afin d'assurer l'opération de naufrage de ce navire. Malheureusement, le sac n'a pas été retrouvé. La force des courants laisse à penser qu'il a été emporté ou que son contenu s'est répandu dans la mer.

Aussi la Fondation a-t-elle décidé de bluffer. Elle dit être en possession du sac pour forcer Tarlik à accepter l'échange et récupérer ses agents. Depuis qu'ils ont été capturés, la Fondation dispose de trop peu d'hommes. C'est une des raisons pour laquelle elle recrute les investigateurs.

Le plus important, c'est que la Fondation ignore que le Syrien est tout de même parvenu à récupérer le sac. Sa riposte sera terrible et imprévisible !

La Fondation a deux missions préalables à confier aux investigateurs :

« *Nous aimerions que l'un d'entre vous se rende chez Nééfrid, un tailleur de marbre, rue Smooth, dans le vieux Londres au bord du fleuve. Cette enseigne abrite la fumerie clandestine de Tarlik Kemral. C'est un Syrien faisant le commerce d'opium. C'est lui qui retient nos hommes. Ses clients lui rendent visite par la rue ou bien par bateau. L'endroit est placé sous la surveillance du service de l'inspecteur Harvey Stuney. Ne tentez pas d'établir le contact, vous mettriez ses hommes en danger. Demandez à voir Tarlik et parlez-lui du sac. Il fixera un rendez-vous pour l'échange. N'y allez pas à plusieurs, il refuserait le contact.* »

Note au Gardien

Harvey Stuney n'est pas l'un des hommes de la Fondation. En demandant au personnage de ne pas le contacter, elle s'évite des problèmes. Ce qu'ignore la Fondation, c'est que cet inspecteur joue double jeu pour le compte de Tarlik Kemral.

La Fondation se montrera prudente en assignant une filature en civil sous les traits du capitaine William Percy (le policier à cheval aperçu lors de l'introduction). Extrêmement discret, il est quasiment impossible de le repérer. Bien sûr, il n'est pas présenté aux investigateurs et a juste l'ordre d'avertir la Fondation si les choses tournent mal...

« *En second lieu, nous aimerions que les autres se rendent chez Humphrey Pepperscott, un antiquaire dans le quartier de la Bourse. Vous lui demanderez une évaluation de cet objet, en lui précisant qu'il n'est pas à vendre pour l'instant.* »

On leur présente une tablette sur laquelle est posée une tiare ancienne.

« *Vous direz être intéressés par tout ce qu'il vous proposera. Il s'agit pour nous d'un test concernant divers objets qu'il est en train de regrouper. Pour le moment, nous n'en savons pas plus.* »

La tiare présentée aux investigateurs est une antiquité hourie. Les Houries ont, en leur temps, assiégé les villes de l'Euphrate (cf. *La Légende*) dont ils ont reçu l'influence. La Fondation sait que Tarlik a fait appel à Pepperscott pour lui retrouver certains objets rares et précieux de cette époque, mais elle ignore encore pourquoi. Envoyer les investigateurs rencontrer l'antiquaire correspond à une tentative pour le découvrir.

Bien entendu, vos investigateurs peuvent accepter ou refuser la proposition. Ils peuvent poser des questions et le Gardien répondra en toute bonne foi : la Fondation ignore que Tarlik possède le sac de reliques. Il prépare à la fois son piège et son départ (mais cela, la Fondation l'ignore).

« *Nous avons besoin d'aide. Ce que vous avez déjà vécu nous laisse croire que vous serez à la hauteur. Soyez très prudents, Tarlik Kemral est un redoutable manipulateur.* »

Engrenages

Un atelier sur la Tamise

Le brouillard londonien étouffe les sirènes des navires filant sur la Tamise. L'humidité a posé un filtre brillant sur les vieux bâtiments de bois du quartier. Au pied d'une lanterne à gaz, un Chinois négocie une heure de plaisir avec une fille de joie, tandis qu'un chien détale face au passage de deux marins sortant d'un troquet en beuglant.

Perpendiculairement à cette allée, la rue Smooth descend en pente douce vers la Tamise. Le pavé glissant conduit les pas des clients vers la boutique de Nééfrid, tailleur de pierre oriental. C'est du moins ce qu'indique l'enseigne à la peinture défraîchie.

Surgissant de derrière une pierre, un petit individu au tablier poussiéreux relève son long nez vers le sommet du crâne de l'intrus. Tant que l'investigateur ne parle pas du sac, Nééfrid feint de ne rien comprendre à ce qu'il raconte. Mais dès que le mot est lâché, une lueur d'ombre passe sur le regard de l'arabe, comme s'il sondait le personnage. Puis il accepte de le mener à Tarlik et le conduit vers le fond de sa boutique. Un doigt sur un poussoir fait coulisser un panneau de bois derrière lequel attendent deux hommes de main, poignard et revolver à la ceinture.

Nééfrid pousse l'invité dans la petite pièce et referme le panneau. Laissé en compagnie des hommes de main, l'investigateur est l'objet d'une fouille en règle. L'un des hommes va jusqu'à lui prendre les deux mains afin de les observer longuement. Dès qu'ils sont satisfaits du résultat, les gardes poussent une porte et le laissent passer.

Entretien avec Tarlik Kemral

L'odeur de l'opium se mêle à celle de la Tamise pour imprégner les murs d'une odeur âcre et nauséeuse qui prend le personnage à la gorge. Rien ne laissait présager qu'un endroit aussi luxueusement décoré puisse abriter une telle odeur. La pièce est largement garnie de canapés et de tables basses sur lesquelles trônent des bouteilles d'alcools de toutes sortes. Les murs disparaissent derrière d'innombrables tableaux représentant des scènes de chasse ou de rues dans quelques pays orientaux. De temps en temps, un râle lointain témoigne d'une présence humaine, sans que l'on puisse déterminer s'il puise sa source dans le plaisir ou dans la souffrance.

Sur la droite vient d'apparaître un homme en costume et portant un fez rouge. Malgré le fait que nous soyons en hiver, il ne cesse de s'éponger le cou avec son mouchoir. Il fait signe de le suivre. Après avoir parcouru un dédale de couloirs bordés d'innombrables portes, le personnage est finalement invité à s'asseoir dans une pièce faiblement éclairée. Tout ce qui le rattache à la réalité extérieure se fait entendre dans le sifflement d'une sirène de navire, étouffée par les murs de bois.

Dans un coin sombre, une forme massive est assise dans un fauteuil à larges accoudoirs. Il n'est pas possible de distinguer ses traits. Un nuage de fumée parfumée s'échappe de ses lèvres et monte vers le plafond.





William Percy

Agent de la Fondation

William Percy est un homme d'une quarantaine d'année. C'est un fidèle agent de la Fondation et il fera tout pourra obéir aux ordres qu'on lui donne. Il n'apprécie guère les méthodes de la Fondation, mais n'en connaît pas d'autres pour faire reculer le mal.

Objectifs :
- Aider la Fondation à neutraliser Tarlik Kemral.
- Aider les investigateurs et obtenir leur confiance.

FOR	65	CON	60
TAI	70	DEX	55
APP	60	ÉDU	60
INT	75	POU	80

Points de Vie : 15
Santé Mentale : 65
Mouvement : 8

Compétences

Connaissance (12/5)	25 %
Savoir-faire (25/10)	50 %
Sensorielle (12/5)	25 %
Influence (25/10)	50 %
Action (37/15)	75 %

Combat

Esquive 50 % (25/10)

Corps à corps 75 % (37/15), 1D3 + 1D4 points de dégâts

Corps à corps (couteau) 75 % (37/15), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Armes de poing (révolver cal. 32) 70 % (37/15), 1D8 (E) points de dégâts

Personnalité

Pragmatique, compatissant, engagé



Un homme de main de Tarlik Kemral

Ce sont généralement des individus originaires du Moyen-Orient. Ils sont entièrement dévoués à leur chef.

Points de Vie : 12
Impact : +1D4
Points de Magie : 10

Compétences

Connaissance	10 % (5/2)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	25 % (12/5)
Action	50 % (25/10)

Combat

Corps à corps 75 % (37/15), 1D3 + 1D4 points de dégâts

Corps à corps (couteau) 50 % (25/10), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Personnalité

Menaçant, dévoué, silencieux



Tarlik Kemral

Génie du mal

Cet habile Syrien a su s'attirer les largesses de Margaret Milford en lui montrant les pouvoirs de l'opium, puis en lui promettant la vie éternelle. Il a installé le quartier général de ses opérations dans un vieux quartier de Londres, en bordure de la Tamise. C'est là qu'il a bâti la fumerie lui permettant de conserver Margaret Milford en vie, le temps d'user à volonté de sa fortune. Il est également parvenu à obtenir une protection policière en la personne de Harvey Stuney, depuis longtemps esclave de la drogue mais trop content de pouvoir assouvir son vice sans bourse délier.

(...)

Rappel au Gardien

C'est Tarlik Kemral qui dirige la partie. Il est déjà en possession du sac contenant les ossements (mais ne l'avouera jamais) et négocie un rendez-vous avec les membres de la Fondation dans le seul but de les éliminer définitivement.

« *Les colonialistes ont coutume de penser que les affaires se règlent un verre à la main* », fait l'homme d'une voix sèche où pointe un léger accent arabe. Le ton sarcastique suffit à exaspérer n'importe qui. « *Je vous en prie, prenez quelque chose.* » Un serviteur dépose un plateau sur la table puis quitte la pièce. Quels que soient les propos de l'investigateur, voici la réponse de Tarlik :

« *À cent mètres au nord d'ici, en longeant le quai, se trouve un ponton de bois. Soyez-y demain soir, à minuit avec le sac. Les otages seront placés dans une barque qui quittera cet endroit pour la rive opposée. Lorsque le sac sera en lieu sûr, ils toucheront la berge. Si la Fondation tente quoi que ce soit, ils seront tués.* »

À noter que c'est la première fois que l'investigateur entend parler de la Fondation.

« *Et maintenant, je veux être sûr que vous serez un serviteur fidèle.* »

En disant cette dernière phrase, Tarlik Kemral exerce une pression sur une planche du mur et l'investigateur voit son siège se renverser. Derrière lui, une trappe s'est ouverte dans le sol et laisse passer le malheureux qui plonge vers le niveau d'en dessous. Une gerbe d'eau sale accueille son arrivée.

Le pourrissement

L'investigateur se retrouve prisonnier d'une petite pièce de neuf mètres carrés, inondée par un mètre d'eau. Au-dessus de sa tête, trois mètres plus haut, la silhouette de Tarlik apparaît par la trappe. « *Je veux que vous me procuriez des noms et des lieux. Demain soir aura lieu une exposition d'objets anciens. Je veux que vous y ameniez des membres de la Fondation. Alors, seulement, je soulagerai vos souffrances. Vous allez être atteint de ce que les Chrétiens venus délivrer le tombeau du Christ appelaient la Peste des croisés. Moins poétiquement, les Arabes appellent cela le pourrissement...*

Votre sang va pourrir dans votre corps. La douleur sera insoutenable au point que vous me supplierez de vous tuer. Mais cela ne servirait à rien car la seule créature capable de vous soulager vous retrouvera jusque dans la mort. Si je ne vous donne pas le sérum capable d'apaiser le mal, vous devrez invoquer cette créature et la laisser pratiquer sur vous le seul remède connu : la saignée !

Dernière chose : plusieurs membres de la Fondation sont déjà morts de pourrissement, ce qui laisse à penser qu'ils ne peuvent pas vous soigner...

Votre loyauté à ma cause sera le prix de votre remède... »

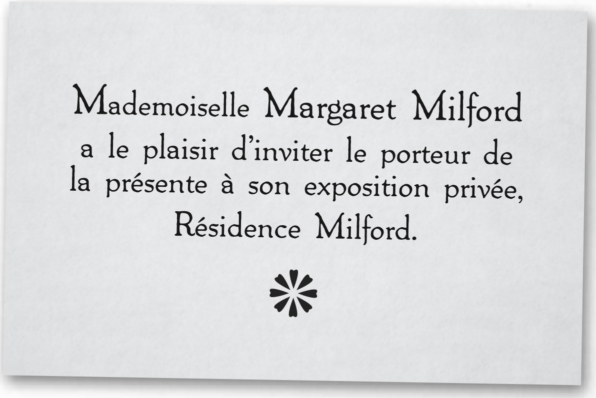
La trappe se referme laissant le personnage dans la pénombre. Le prisonnier peut entrevoir une planche de bois s'écarter d'un mur. L'instant d'après, il devine le grouillement produit par une dizaine de rats pénétrant dans l'eau ! Il pourra sans doute en tuer quelques-uns, mais ne pourra pas empêcher de se faire mordre. Dès cet instant, il est contaminé (voir encadré pour plus de détails sur le pourrissement). Épuisé, le malheureux finit par se laisser aller dans l'eau et s'évanouit.

Gueule de bois

Quelques heures plus tard, la sonnerie du téléphone lui fait reprendre ses esprits. Le personnage est allongé sur le tapis de son appartement. Une flaque d'eau et ses vêtements trempés témoignent de sa mésaventure. Un mal de tête épouvantable reprend en écho l'interminable sonnerie. Ce sont les gens de la Fondation qui appellent. Il y a de bonnes chances que l'investigateur nouvellement informé de leur existence désire en savoir davantage sur leurs activités. Tout ce qu'il pourra apprendre tient en peu de mots : « *La Fondation lutte contre le crime organisé. Moins vous en savez, plus vous avez de chance de rester en vie...* »

Mise au courant des termes de l'échange, la Fondation remercie le personnage pour son aide et l'informe qu'il retrouvera son indépendance lorsque les otages auront été libérés.

Près du téléphone se trouve une enveloppe contenant l'invitation pour la réception du lendemain, chez Mlle Margaret Milford (cf. aide de jeu).


Mademoiselle Margaret Milford
a le plaisir d'inviter le porteur de
la présente à son exposition privée,
Résidence Milford.

Aide de jeu 2 -
Carton d'invitation

La Peste des croisés ou le pourrissement

Une victime contaminée par ce mal de l'au-delà (inoculé par des rats dans le cas présent) voit son sang pourrir dans ses veines. Rapidement, la douleur devient insoutenable et affecte la santé mentale du malade. Si rien n'est tenté, c'est la mort.

Il est possible de soulager la souffrance en absorbant un sérum. Seul Tarlik Kemral possède des fioles de ce remède et personne ne sait comment en fabriquer. Le sérum empêche le sang de pourrir durant quelques jours, mais le cycle reprend tôt ou tard.

L'ultime solution pour atténuer la maladie consiste à invoquer une créature de l'au-delà, seule capable de déterminer sur quelle veine pratiquer la saignée (jamais deux fois au même endroit). La saignée va permettre d'évacuer le sang pourri (elle était donc pratiquée à juste raison par les médecins d'autrefois, même si ceux-ci ne savaient pas désigner la bonne veine). Le personnage malade doit donc choisir entre la perte d'une partie de son capital physique ou de son capital mental.

L'invocation se fait assez naturellement. Nul besoin de verser des litres de sang sur un pentacle. La souffrance et le seul désir de la soulager suffisent à combler le démon pourvu que l'on souhaite sincèrement sa venue. Ceci fait, une zone d'ombre se forme dans le coin le moins éclairé de l'endroit d'où est lancé l'appel. Puis, un courant d'air glacé s'échappe de l'ombre, accompagné d'une écœurante odeur de pourriture. Quelques instants plus tard, on peut entendre les pattes du démon racler la surface du sol.

Si la santé mentale du personnage n'est pas trop ébranlée par l'arrivée du démon, la peur s'empare de n'importe qui lorsqu'il plante sa langue dans une veine. Le fait de voir le sang se répandre dans la gorge puis l'estomac d'une créature toujours invisible est plus que suffisant pour perdre un peu plus la raison.

Les implications sur l'histoire

Avant tout, le personnage malade est désormais lié à cette aventure et doit se soigner ou mourir. Il va devoir régler un problème personnel en plus des difficultés rencontrées par le groupe.

Ensuite, il sait que Tarlik possède du sérum. Il fera donc tout pour s'en emparer en attendant d'être définitivement guéri. Le personnage apercevra une lueur d'espoir dans le traitement de sa maladie lorsqu'il se rendra à la réception de M[lle] Margaret Milford. En effet, il y trouvera un vase et une référence à la Peste des croisés. Chronologiquement, un autre investigateur va se trouver mordu par l'incubus et devenir démon à son tour. Plus tard, lorsque le groupe se sera rendu en Syrie, il lui faudra passer la porte d'une chapelle protégée par des sortilèges. Le seul moyen sera de prouver sa valeur en offrant la tête d'un démon. En principe, c'est la tête du suceur de sang qui est offerte, même si cela signifie que plus rien ne pourra soulager la douleur du malade. L'instant d'après, il apprendra que pour faire disparaître la maladie, il lui faut mélanger, dans le vase récupéré à Londres, une goutte de son sang avec celui d'un démon (qu'il vient de tuer !).
Le dernier démon en place sera le démon de guerre ou le personnage en train de muter (en cavale quelque part à ce moment-là).

Ajoutons qu'Humphrey Pepperscott est également atteint du pourrissement et nous aurons de quoi occuper un bon moment n'importe quel investigateur de bonne constitution...

La saignée

Dégâts sur la SAN sans la saignée :

- Chaque jour, le personnage fait un test de CON x 4 pour lutter contre la douleur.
- En cas d'échec, il perd 1 point de CON et 1 PV et doit également réussir un test de SAN ou perdre 1 point de SAN.
- Boire le sérum interrompt le pourrissement durant 3 jours. Ensuite, il faut reprendre les tests ci-dessus.
- S'il invoque la saignée, le personnage fait un test de SAN, mais le pourrissement disparaît durant 1 semaine. Ensuite, il lui faut reprendre les tests.

(...)
Objectifs
Il désire retrouver le tombeau du démon de guerre puis célébrer le mariage avec la vierge du désert (il ment à Margaret Milford en lui promettant qu'elle sera l'épouse du nouveau roi). Ceci fait, le combattant éternel saura ruiner la présence des colonialistes au Proche-Orient et restaurer la puissance du Croissant d'or.
Pour réussir, il dispose d'un nombre confortable d'hommes de main, entièrement dévoués à sa cause et rendus fanatiques par la drogue.

FOR	75	CON	60
TAI	70	DEX	55
APP	60	ÉDU	45
INT	90	POU	90

Points de Vie : 17
Points de Magie : 18

Compétences

Connaissance	75 % (37/15)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	50 % (25/10)
Action	25 % (12/5)

Combat
Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 points de dégâts
Corps à corps (couteau) 50 % (25/10), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts
Armes de poing (révolver cal. 32) 50 % (25/10), 1D8 (E) points de dégâts

Personnalité
Maléfique, calculateur, entreprenant

La créature de la saignée

FOR	70	CON	60
TAI	55	DEX	50
INT	45	POU	65

Points de Vie : 17
Mouvement : 8

Arme
Morsure 40% 1D2 PV.

Sortilège et compétence
aucun

Perte de SAN
- 0/1 point tant qu'elle n'est pas gorgée de sang.
- 1/1D6 lorsqu'elle pratique la saignée.



Humphrey Pepperscott

Antiquaire malade

Ce pauvre homme a eu la malchance d'exercer une profession intimement liée aux projets de Tarlik. C'est un antiquaire renommé, spécialisé dans le Proche-Orient. Par son intermédiaire, Tarlik a pu entrer en possession d'un grand nombre d'objets indispensables à la réussite de ce qu'il entreprend. Cependant, Humphrey Pepperscott fut moins facile à convaincre que les autres et c'est à la suite d'un terrible chantage qu'il accepta d'aider le Syrien.

Il est atteint de « la Peste des croisés » (voir plus haut). Son sang le fait souffrir au point qu'il est contraint d'invoquer un démon susceptible de le soulager. En échange de ses services, Tarlik lui remet parfois un sérum retardant les effets du pourrissement et épargnant ainsi la santé mentale du vieil homme. Il a déjà songé au suicide, mais Tarlik lui a promis qu'il pourrait envoyer d'autres démons le tourmenter dans la mort.

Objectif
Servir Tarlik en échange du sérum pour le soulager du pourrissement.

Points de Vie : 17

Compétences

Connaissance	75 % (37/15)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	25 % (12/10)
Action	10 % (5/2)

Personnalité
Soumis, lâche, vénal

Antiquités

Tandis que le tramway se fraye un passage dans le flot ininterrompu de véhicules, les automobiles disputent encore aux chevaux le droit de disposer de la rue. Un crieur de journaux interpelle les hommes d'affaires en costume à côté d'un cireur de chaussures, réfugié à l'abri du froid sous une porte cochère.

L'expertise de Pepperscott

Non loin de là, des murs vert sombre encadrent une vitrine opaque sur laquelle est inscrite en lettre d'or : *Humphrey Pepperscott, antiquités.*

Rappel : *cette visite et celle de la fumerie se déroulent à peu près en même temps.*

L'homme adresse un sourire sans conviction à ses visiteurs et n'arrête pas de frotter ses mains calleuses en faisant cliqueter ses innombrables bagues.

Les investigateurs ont reçu l'ordre de faire évaluer la tiare antique et c'est avec un enthousiasme non dissimulé que Pepperscott se met au travail. En même temps qu'il étudie l'objet, il pose une série de questions aux investigateurs.

Rappelons qu'il travaille pour le compte de Tarlik Kemral et qu'il doit s'entourer d'un minimum de précautions.

« *Qui vous a recommandé mes services* ? »
« *Etes-vous collectionneur vous-même* ? »
« *Puis-je savoir de quelle manière cet objet est devenu votre propriété* ? »

Quelques instants plus tard, il livre les résultats de son expertise :

« *Nous avons là un objet magnifique. Probablement néo-babylonien, ce qui porterait son âge à plus de 4 000 ans. C'est un bronze remarquable, incrusté de fines paillettes d'or et de turquoises, sans doute utilisé lors des cérémonies de mariage. Je vous en offre 50 livres sterling.* » (!)

C'est une véritable fortune, mais on leur a bien précisé qu'il n'était pas à vendre.

Il est important de préciser qu'Humphrey Pepperscott est atteint du pourrissement et que le seul moyen pour lui d'obtenir du sérum est de fournir à Tarlik Kemral les objets dont ce dernier a besoin. La tiare semble être de ceux-là et Pepperscott ne peut pas la laisser échapper aussi facilement.

Ajoutons que s'il venait à l'esprit d'investigateurs peu soupçonneux de faire expertiser la carte ou la tablette d'argile, ils auraient la surprise de voir se métamorphoser les traits de Pepperscott. En effet, ces objets devaient lui être remis par l'Arabe (mort dans l'introduction). Dans la minute qui suivrait, Tarlik Kemral serait averti mais il ne changerait pas ses plans. Il se débrouillerait pour s'emparer de ces précieux éléments. La réception aurait tout de même lieu ainsi que l'échange, dans le seul but d'anéantir la Fondation.

Devant le refus des investigateurs, Pepperscott ne se démonte pas et leur offre des invitations pour la réception organisée le lendemain par Mlle Margaret Milford.

« *Il faut absolument que cette merveilleuse pièce soit exposée lors de cette journée. Tous les plus grands collectionneurs privés y apporteront une contribution. C'est l'occasion unique de voir regroupées au même endroit des œuvres habituellement dispersées. Des amateurs d'art comme vous ne peuvent pas refuser de venir... bla bla...* »

Les marins du Djalhun

Alors que Humphrey Pepperscott distribue les bristols, l'un de ses employés arrive de l'arrière-boutique et lui glisse un mot à l'oreille. Tous les deux tournent la tête vers la porte de derrière pour voir entrer deux marins accompagnés d'un quartier-maître. Sur leur casquette figure le nom d'un navire : *Djalhun*. Les trois hommes attendent dans l'embrasure de la porte, tandis que Pepperscott finit son discours d'un ton plus rapide. Il est apparemment pressé de voir partir les investigateurs, tout en voulant être sûr qu'ils viendront bien à la réception du lendemain.

Après avoir été raccompagnés sur le pas de la porte, les investigateurs pourront voir les employés fermer la boutique, tandis que Pepperscott emmène les trois marins dans une pièce du fond.

Derrière le bâtiment se trouve une ruelle sur laquelle la boutique de Pepperscott dispose d'un second accès. Devant un quai est stationné un petit camion d'où les deux marins extraient des caisses de bois pour les porter à l'intérieur. Elles sont apparemment vides. Leur besogne terminée, les marins reçoivent quelques pièces de la part de l'antiquaire, remontent tous les trois dans le véhicule et disparaissent en direction du port. Si les investigateurs sont motorisés,

ils pourront suivre le camion jusqu'à un quai où est amarré un cargo battant pavillon syrien, le Djalhun. Les marins remontent à bord. Ils n'en redescendront pas avant de longues heures, pour effectuer le transport des caisses depuis la boutique d'antiquités jusque chez Mlle Milford (lorsque l'emballage des faux aura été effectué, cf. *L'Histoire se révèle*).

En cas d'enquête poussée, le Gardien pourra révéler aux investigateurs qu'on ne décharge pas comme cela des caisses d'un navire oriental sur le sol britannique. Un contrôle est requis. En l'occurrence, la capitainerie pourra justifier d'une inspection de la part du service de police de Harvey Stuney (tiens, tiens...). En fait, le Djalhun vient livrer sa cargaison d'opium à Tarlik Kemral (en cabotant de nuit par la Tamise). Mais puisque le Syrien est parvenu à collecter tous les objets dont il avait besoin, qu'il possède le sac d'ossements et qu'il s'apprête à détruire la Fondation, il a réquisitionné le cargo pour quitter le pays.

À ce stade de l'histoire, les investigateurs peuvent ne pas prêter plus d'attention à ce bateau. Ils découvriront plus tard que le Syrien compte quitter l'Angleterre à son bord.

Cependant, il peut arriver que les investigateurs entament une surveillance de longue durée ou bien décident de monter à bord.... Dans ce cas, se reporter au chapitre *L'Histoire se révèle*.

L'arrière-boutique de Pepperscott

Cette première visite effectuée, le groupe est rapidement contacté par la Fondation. Elle désire en savoir davantage sur les activités de Pepperscott et demande aux investigateurs de pénétrer dans l'arrière-boutique afin de déterminer la fonction des caisses. Cet endroit sera très certainement surveillé, mais l'égout communique directement avec l'intérieur du dépôt.

Les investigateurs peuvent donc se rendre de nuit dans la petite rue à l'arrière de la boutique d'antiquités. Ils repèrent sans mal deux individus assis dans un coin sombre qui surveillent l'entrée du dépôt. Vers une heure du matin, plus aucun bruit ne résonne dans ce quartier d'habitude si animé. Conformément aux instructions, et hors de vue des gardiens, le groupe descend dans l'égout et finit par trouver une grille conduisant dans l'arrière-boutique.

Dans un coin, une rotative a permis d'imprimer plusieurs petits livrets contenant le descriptif des objets exposés le lendemain chez Mlle Margaret Milford. Sur le dessus de la pile, un livret porte quelques annotations. Voici les plus importantes :

- Vase de soin. 4 200 ans. Indispensable à la guérison de ce que les Occidentaux appelaient la Peste des croisés. Mis à disposition par Lord Sheer.
- Parure de mariage. 4 000 ans. Structure en bronze incrustée d'ambre. Propriété de Mlle Milford.
- Encensoir. 4 800 ans. Les volutes d'ambre consumée permettaient d'animer les morts. Mis à disposition par Lady Anatelly.

Si les investigateurs font le rapprochement avec le sac contenant les ossements, ils peuvent deviner que Tarlik Kemral s'apprête à ranimer un mort. Ce qui va suivre permettra de les aiguiller encore plus.

Les caisses n'ont pas encore été fermées. Elles abritent une partie des antiquités décrites dans le livret. Un investigateur pourra déterminer qu'il s'agit de faux. Mais il devra reconnaître que n'importe qui pourrait se laisser tromper par leur remarquable qualité. Si les investigateurs ne s'aperçoivent pas de la supercherie, ils peuvent considérer que ces objets ont été mis à disposition de Pepperscott par les collectionneurs privés. Leur conditionnement permet de les emporter pour le manoir de Margaret Milford ou pour le Djalhun.

En réalité, le projet de Tarlik Kemral est d'emporter ces faux au manoir afin qu'ils remplacent les vraies antiquités qui y sont déjà exposées. Après avoir volé celles dont il aura besoin plus tard, il s'embarquera à bord du cargo en direction de la Syrie. Cette précaution lui évitera d'être poursuivi par la police.

Conclusion : sous le couvert d'une exposition privée, Tarlik Kemral est en train de préparer un vol de grande envergure, apparemment sous les yeux de la maîtresse de maison : Mlle Margaret Milford... à moins que celle-ci ne soit sa complice.

La saignée de Pepperscott

Tout à coup, un gémissement se fait entendre à l'étage alors que quelque chose s'est mis à ramper sur le parquet



Un marin du Djalhun

Points de Vie : 14

Compétences

Connaissance	25 % (12/10)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	25 % (12/10)
Action	50 % (2510)

Combat

Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 + 1D4 points de dégâts

Corps à corps (couteau) 50 % (25/10), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Personnalité

Dévoué, menaçant, zélé

du dessus. À l'étage, un nouveau bruit provient de derrière une porte : celui d'une étrange succion, accompagné juste après de gémissements douloureux. L'horreur attend celui qui tournera la poignée.

Depuis la rue, la lueur d'une lampe à gaz éclaire de manière fantomatique la pièce. Allongé sur le dos, torse nu, Humphrey Pepperscott regarde fixement les poutres du plafond. De l'écume sort de sa bouche entrouverte, étouffant parfois ses plaintes de souffrance. Le plus épouvantable, c'est que le raclement du plancher se fait toujours entendre, alors que visiblement rien ne bouge.

Et puis soudain, les investigateurs peuvent distinguer le sang de Pepperscott lui sortir de l'avant-bras droit et s'élever dans les airs. Au bout de quelques secondes, il commence à épouser la forme de la créature invisible venue se repaître. C'est d'abord sa gueule qui se dessine. Puis le sang coule dans sa gorge jusqu'à son abdomen où il se répand dans d'invisibles artères. Les investigateurs sont les témoins de la matérialisation d'une créature de cauchemar, seulement surlignée par le sang qu'elle vient d'absorber !

Rassasiée, la créature tourne la tête vers le groupe mais s'en désintéresse aussitôt pour retourner dans un coin de la pièce où elle disparaît.

Note au Gardien

Le groupe vient de voir Humphrey Pepperscott soulager son pourrissement en ayant recours à un démon. Bien sûr, ils ignorent de quoi il s'agit. Seul l'investigateur contaminé par les rats de Tarlik Kemral pourrait les renseigner sur ce qui vient de se passer, mais encore faut-il qu'il avoue son état.

Le groupe peut choisir d'aider Pepperscott, mais ce dernier donnera l'alerte et il faudra en découdre avec les deux gardes postés dans la ruelle. Mais le plus sage est de quitter les lieux par le même chemin afin de réfléchir calmement à tout cela…

Chronologie à venir

Jusqu'ici, tout a été fait pour conduire les investigateurs de manière plutôt linéaire. La suite de cette aventure va maintenant se dérouler selon les horaires décidés par Tarlik Kemral. L'histoire peut donc sembler encore une fois linéaire, alors qu'elle suit simplement une chronologie d'événements indépendants de la volonté des investigateurs. Ils peuvent se contenter d'en être les témoins (et les subir) ou décider d'en changer le déroulement. Les chapitres suivants présentent donc les points de passage présumés des investigateurs.

Tarlik Kemral ne s'exposera pas et devrait donc survivre, forçant la Fondation et les investigateurs à se lancer à sa poursuite dans la suite de cette campagne.

L'Histoire se révèle

À partir de maintenant, l'investigateur contaminé par le pourrissement est obligé de s'investir dans l'aventure sans plus tenir compte du chantage exercé par la Fondation. Il joue pour son propre compte. Le Gardien va trouver ici l'occasion de négocier autrement la partie et de cesser de harceler les investigateurs avec les menaces de la Fondation, même si celle-ci continue à les manipuler.

Nouvelles informations de la Fondation

Les deux groupes d'investigateurs peuvent se retrouver et confronter le récit de leurs aventures. Alors qu'ils font le bilan de ce qu'ils viennent d'apprendre, ils sont à nouveau contactés par téléphone. Rappelons qu'un seul personnage a entendu parler de la Fondation.

S'ils posent des questions, la Fondation leur rappellera qu'elle lutte contre le crime organisé. S'ils font allusion à la créature cauchemardesque ou à la contamination par le pourrissement, il leur sera répondu que les esprits non entraînés sont extrêmement réceptifs aux effets de l'opium. Les hallucinations sont fréquentes. Enfin, on leur précisera que les réponses leur seront fournies en temps voulu, mais pour l'instant, la priorité va à la libération des otages.

Les investigateurs devront se contenter de ces maigres réponses en attendant de découvrir par eux-mêmes ce qui se cache vraiment dans ce vieux quartier de Londres.

Le Gardien prendra bien soin de faire établir par ses investigateurs le bilan de leur enquête à ce moment de la partie. Les éléments devraient s'ajuster d'eux-mêmes.
Chacun d'eux a son importance et est susceptible de leur sauver la vie plus tard. Enfin, une bonne connaissance de l'intrigue est l'unique moyen dont ils disposent pour tenter de manœuvrer pour leur propre compte et d'assurer la sauvegarde de leur état mental.

Le matin venu, un coup de fil de la Fondation leur rappelle qu'ils sont invités à la réception de Mlle Margaret Milford à 14 heures (le fait qu'il faille récupérer le vase de soin susceptible de guérir le pourrissement doit être un argument suffisant pour les encourager).

Par contre, il est possible que le groupe décide de jouer sur les deux tableaux en se séparant. Une partie se rend alors à la réception, tandis que l'autre tente de pénétrer dans la fumerie. Le Gardien s'arrangera alors pour que le second groupe soit capturé et subisse le même sort que s'il avait été pris au cours de la réception.

Le manoir Milford

Le manoir de Mlle Margaret Milford est bâti sur les bords de la Tamise, dans un riche quartier de Londres. Il comporte une vaste cave, dont plusieurs couloirs descendent sur une trentaine de mètres jusqu'au pavillon construit en bordure du fleuve. Là, un embarcadère permet les allées et venues fluviales avec la capitale.

À partir de 14 heures, de nombreux véhicules pénètrent par la grande entrée du parc, contrôlée par des gardiens. Le ciel est couvert et une pluie fine force les invités à se réfugier à l'intérieur de la demeure où résonne le brouhaha des conversations mêlé à la musique de chambre produite par trois musiciens perchés sur un balcon. Il y a environ deux cents invités.

Richement décoré et largement éclairé de toutes parts, le hall accueille les collectionneurs privés venus apporter leur contribution à cette exposition. À l'entrée, un domestique à la mode XVIIIe propose sur un plateau d'argent les livrets découverts par le groupe chez Pepperscott. L'antiquaire est d'ailleurs présent dans la salle. Il est assis à un bureau en compagnie d'autres experts et réceptionne les œuvres arrivées en dernière minute, qui sont ensuite placées dans des vitrines.

Pour l'heure, les accès sont fermés au public. Mais la brochure promet que, dans le courant de l'après-midi et en soirée, les salles des étages dévoileront leurs secrets et accueilleront conférences et projections. La brochure indique également que le repas sera servi vers 20 heures, dans les salons donnant sur la Tamise.

Les investigateurs peuvent mettre à profit leur après-midi avant de passer à l'action. C'est pour eux l'occasion de découvrir de nouveaux éléments et de peser les enjeux de cette aventure.

Note au Gardien

Cette partie est plutôt délicate à gérer. Les investigateurs doivent recevoir l'ensemble des informations avant d'agir.

Pour information, signalons que Tarlik Kemral dispose d'une vingtaine d'hommes de main, entièrement dévoués à sa cause et fanatisés par la drogue. Il dispose également de deux caboteurs pour effectuer son manège. L'un d'eux sera chargé avec les caisses et partira directement pour le Djalhun, tandis que le second est utilisé pour la navette avec la fumerie.

Rappelons que les investigateurs ont entendu parler d'un encensoir capable de ranimer les morts si on y brûle de l'ambre. Ils savent que, cette nuit, un échange

aura lieu à la fumerie entre les otages et un sac contenant des ossements (susceptibles d'être ranimés) et qu'avant cela, Tarlik Kemral aura dérobé les objets dont il a besoin (on ignore encore pourquoi). N'ayant plus d'otages pour faire chanter la Fondation, il y a tout à parier qu'il s'embarquera ensuite sur le Djalhun.

Déroulé de l'événement

Ce qui va se passer au cours de cette réception.

Mlle Margaret Milford fait bientôt son apparition à un balcon du premier étage donnant sur le hall. Immédiatement, la musique cesse et tout le monde applaudit l'organisatrice. C'est une vieille femme tremblotante qui s'adresse bientôt à l'assemblée. Rapidement, les investigateurs se rendent compte qu'elle est aveugle.

« Mes amis, je vous souhaite la bienvenue dans ma demeure. Cette exposition est sans doute la dernière à laquelle j'assiste, puisque je sens chaque jour mes forces me quitter. C'est pourquoi je quitte l'Angleterre. Je souhaite en effet être enterrée dans la vallée qui vit bâtir la cité de Babylone.

(applaudissements de la salle)

Je tiens à exprimer toutes mes condoléances à la famille de Lord McTranon. Je suis certaine que les antiquités qui lui ont malheureusement été dérobées auraient eu une place de choix dans cette exposition. Je tiens à rassurer les collectionneurs ayant mis leurs oeuvres à notre disposition. L'inspecteur Harvey Stuney, chargé de l'enquête, assure ici leur sécurité.

J'espère que les amateurs d'art seront comblés et que les autres trouveront aujourd'hui de quoi nourrir une vocation.

Je vous souhaite une agréable soirée. »
(nouveaux applaudissements)

Les investigateurs devraient réagir à plusieurs éléments.

- D'abord, au sujet de Lord McTranon, ils pourront apprendre, en interrogeant un invité, qu'un cambrioleur s'est introduit chez lui et l'a assassiné avant de s'emparer d'une collection d'antiquités (cf. la coupure de presse *Disparition de Lord McTranon*).

DISPARITION DE LORD McTRANON

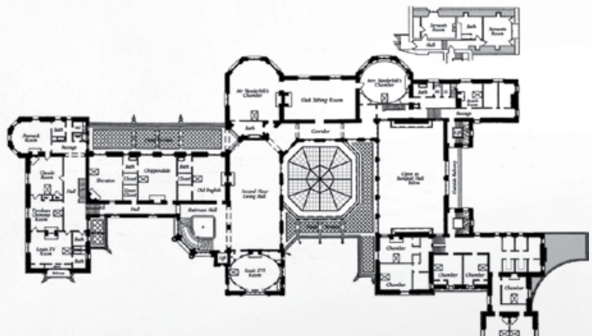
C'est dans la nuit de dimanche dernier qu'un cambrioleur s'est introduit dans la riche demeure de ce grand militaire. Apparemment surpris par le maître de maison, le voleur n'a pas eu d'autre choix que de l'assassiner, avant de s'emparer de la collection d'antiquités. Le major McTranon revenait du Proche-Orient pour prendre une retraite bien méritée.

Aide de jeu 3 - Coupure de presse

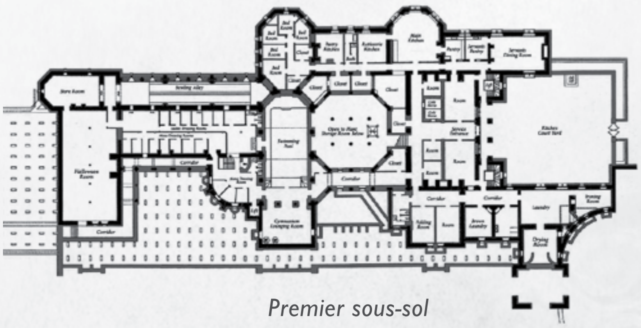
LE MANOIR MILFORD



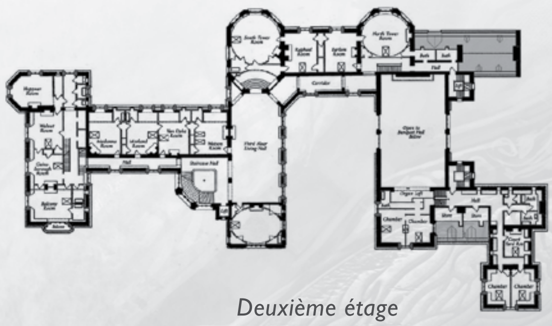
Rez-de-chaussée



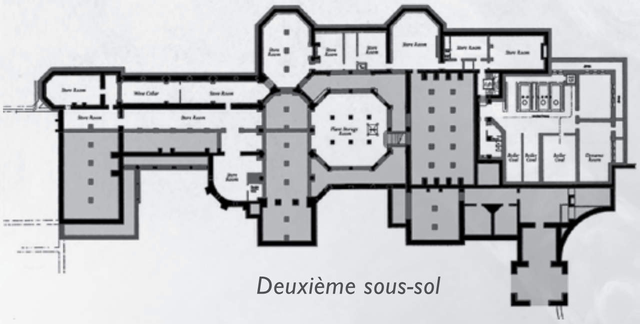
Premier étage



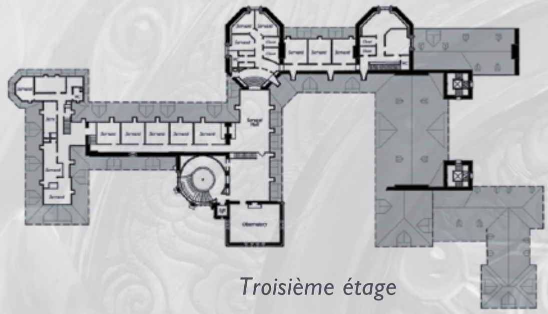
Premier sous-sol



Deuxième étage



Deuxième sous-sol



Troisième étage



Harvey Stuney

Inspecteur de police

Ce policier est un esclave de la drogue. Il est approvisionné par Tarlik Kemral, dont il sert en échange désormais les desseins.

Historique
La rencontre fortuite entre cet inspecteur de police et Tarlik Kemral allait grandement servir les desseins de ce dernier. Stuney enquêtait alors sur l'arrivée à Londres d'un navire en provenance de Tyr et suspecté de transporter des marchandises prohibées. En guise de marchandises, Stuney découvrit qu'une cargaison de pavot était acheminée vers un quartier de Londres. Il ne tarda pas à découvrir la fumerie mais, toxicomane lui-même, il ne put se résoudre à laisser perdre cette opportunité. Moyennant une participation aux bénéfices et le droit de pouvoir fumer gratuitement, il ferma les yeux sur les activités de Tarlik.
Le Syrien devint l'unique fournisseur de drogue à Londres (par « élimination » de la concurrence). Dès lors, il tenait Stuney en son pouvoir. Ce dernier, devenu complice des meurtres qu'il avait laissé perpétrer, était dans l'incapacité de se procurer ailleurs sa « friandise ». Pris au piège, il apporte désormais un soutien inconditionnel à Tarlik et espère même que les manœuvres du Syrien pourront également l'enrichir.

Points de vie : 13

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	20 % (12/5)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	50 % (25/10)
Action	50 % (25/10)

Combat
Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 points de dégâts
Armes de poing (révolver cal. 32) 50 % (25/10), 1D8 (E) points de dégâts

Personnalité
Toxicomane, piégé, traître

- Ensuite, le nom de Harvey Stuney a plusieurs fois été prononcé. Décidément, cet homme est plus proche de cette histoire que la Fondation voudrait le faire croire. Enfin, il est curieux que la date du départ de cette vieille dame coïncide avec la fin des activités du Syrien sur le sol britannique. Les investigateurs ne la reverront plus de la soirée. Dans un grand état de faiblesse, elle est conduite au pavillon. Elle embarque pour la fumerie où elle va se repaître des forces des prisonniers avant d'entamer son long voyage à bord du Djalhun.
  Si un personnage est fait prisonnier, il la retrouvera dans le rêve d'opium (cf. *Rêve de Fumée*).

Harvey Stuney ne fait pas grand-chose pour passer inaperçu. Ce gros homme en costume trois-pièces gris perlé à rayures se promène les pouces dans son gilet en se tapotant le torse avec les doigts. Rougeaud avec des cernes blanches sous les yeux, il ne cesse de se racler la gorge avant de déglutir tout en avançant le menton.

Observations et collectes d'informations

En se promenant dans les couloirs, les investigateurs peuvent surprendre des conversations et faires quelques découvertes :

- Sur la casquette d'un capitaine arabe figure un nom qui devrait interpeller les investigateurs : *Djalhun*. Si un doute subsistait dans leur esprit, le voici envolé. Le cargo est étroitement lié au dénouement de cette nuit. Le capitaine Hamed Abunamed n'est pas très loquace. Il s'assure que les opérations de transbordement des caisses s'effectuent sans encombre et donne ses ordres d'un coup de tête. Tard dans la nuit, il quittera la réception pour s'embarquer avec la dernière caisse.
- Il est possible de surprendre Harvey Stuney en train de fumer une cigarette à l'odeur étrange. Incapable de contenir son manque, il est parfois obligé de fumer de l'opium. Si les investigateurs découvrent que Tarlik Kemral dirige seul le commerce de cette drogue en ville, il y a de quoi se poser des questions.
- Ensuite, on peut le surprendre en train de regarder par la fenêtre au moment où le petit camion déjà vu à la boutique se gare derrière le manoir.



Margaret Milford

Cette riche femme de 83 ans est une passionnée d'antiquités. Elle est manipulée par Tarlik Kemral qui soulage ses souffrances grâce à l'opium.

Historique
Tarlik a soumis cette proie facile en utilisant les vertus cachées de l'opium. Sous l'emprise de la drogue, elle découvrit qu'il était possible de s'abreuver de l'énergie vitale des hommes et de la prendre à son propre compte. Le résultat est qu'elle se sentit revitalisée tandis que sa maladie ne la fit plus souffrir. Dès lors, elle voua à Tarlik une admiration sans borne et lorsque celui-ci lui parla d'une ancienne légende alliant pouvoir et immortalité, elle se proposa de l'aider en mettant sa fortune à sa disposition.
La traduction des anciens textes proposée par Tarlik place cette vierge au centre de la légende. Elle s'imagine bientôt épouse d'un immortel. Toutes les questions qu'elle a pu se poser ont été balayées du revers de la main par le Syrien qui ne lui répond que ce qu'elle désire entendre.

Personnalité
Fascinée, dominée, aliénée

D'un air satisfait, il hoche la tête en assistant au déchargement des caisses. Pour information, les caisses sont stockées à la cave. L'échange des copies qu'elles abritent avec les originaux se fera presque immédiatement. En effet, ces objets se trouvent dans les salles pour l'instant fermées au public et il est facile d'effectuer les substitutions. Tout ce que l'on pourra remarquer sera le bruit du monte-charge du manoir, permettant aux hommes de main de Tarlik de les descendre à la cave puis de les emmener au pavillon où elles seront embarquées directement pour le Djalhun.

- Enfin, si un investigateur se laisse piéger en situation délicate (ce qui devrait arriver tôt ou tard), il est directement confronté à l'inspecteur. À ce moment-là,

il comprendra son double jeu, mais il sera trop tard. Drogué, il sera conduit par bateau jusqu'à la fumerie où Margaret Milford pourra aspirer ses forces.

- Humphrey Pepperscott viendra de lui-même à la rencontre des investigateurs, sans jamais cesser de jouer avec les anneaux qu'il porte aux doigts. Il désire savoir *« s'ils l'ont apportée avec eux »*. Il fait bien sûr allusion à la tiare expertisée la veille. Si c'est le cas, il propose de la placer dans une vitrine (où elle sera volée plus tard). Sinon, déçu, il s'en retourne à ses occupations. Il est possible de le suivre jusqu'à une pièce peu visitée où est exposé le vase de soin décrit dans le livret. Il sort de sa poche une feuille de papier qu'il lit avec attention avant de l'y remettre en regardant fixement par la fenêtre. Ce document relate en partie l'histoire de la coupe des croisés et de la peste.

Dès lors, il ne fait plus aucun doute quant aux intentions de Pepperscott. Atteint du pourrissement, il va tenter de s'emparer de la coupe pour son compte. Tarlik lui a promis qu'il l'emmènerait en Syrie, mais il préfère prendre quelques précautions...

De la même manière, un peu plus tard dans la soirée, on peut le voir se faire remettre par un domestique un petit flacon de couleur brune (du sérum). Il le fourre dans sa poche d'un air soulagé (peut-être un personnage malade voudra-t-il le lui dérober ?).

Dans le cas où les investigateurs tentent de le suivre pour grimper à bord du cargo, le Gardien s'arrangera pour les intercepter à la sortie du parc. S'ils insistent et parviennent jusqu'au bateau, ils seront capturés par les Arabes, ramenés jusqu'au pavillon par la Tamise et présentés à Tarlik Kemral, qui finira par les envoyer à la fumerie (comme il va le faire avec tous ses prisonniers).

Avant de poursuivre avec les événements plus tardifs de cette journée, voici quelques explications au sujet de l'exposition. Les investigateurs remarqueront qu'à l'exception de la Coupe des Croisés, aucun des objets notés dans le livret trouvé dans la boutique ne se trouve pour l'instant à la portée du public. Ils sont placés dans les vitrines situées à l'étage et ne sont pas encore accessibles. Lorsqu'ils le seront, ils auront déjà été remplacés par les copies.

En termes de jeu, cela signifie que le Gardien aura le temps de présenter ses acteurs avant que les investigateurs ne se lancent dans l'analyse de ce qu'ils découvriront dans les étages.

Le malade du pourrissement

Il est important de rappeler l'état mental et physique du personnage atteint de pourrissement.

Cela fait bientôt vingt-quatre heures que les rats lui ont inoculé la maladie et il est dans le plus grand état d'anxiété. Vers midi, il a ressenti une forte douleur au cœur, suivie d'un étrange malaise. Une sensation de froid s'est mise à naviguer dans ses artères, atteignant l'extrémité d'un membre pour repartir vers le thorax. À chaque nouveau va-et-vient, la sensation prend un peu plus de place dans son corps et s'accompagne parfois de terribles démangeaisons. Bientôt, le personnage aura l'impression de manquer de souffle. À chaque expiration, il aura la sensation que ses poumons se détachent de la paroi abdominale. La profonde inspiration que lui dicte alors son instinct lui donne l'impression que les extrémités des alvéoles pulmonaires se désintègrent. S'il ne conserve pas son sang-froid, le personnage peut voir ses compétences réduites immédiatement.

Un peu avant 16 heures, un domestique lui présente un message sur un plateau d'argent : « Les noms ». Le billet est envoyé par Tarlik Kemral, mais il n'indique pas comment il désire obtenir les renseignements. Son but est seulement de mettre la pression sur un personnage qui doit trépigner d'impatience en attendant de recevoir sa dose de sérum.

Ce n'est qu'un peu plus tard (à l'initiative du Gardien), qu'un second message est envoyé de la même manière : « Salle Hourie ».

À cette heure, la salle Hourie elle est déserte. C'est le lieu de rendez-vous choisi par le Syrien qui veut obtenir les noms et les lieux qu'il a demandés la veille. Et le personnage de se rappeler que Tarlik Kemral est le seul capable de lui fournir le remède capable de soulager sa douleur (avec peut-être Pepperscott s'il a été surpris en train de recevoir un flacon).

Si l'investigateur décide de rencontrer son contact, un domestique referme la porte après qu'il soit entré dans la salle. L'endroit est plongé dans la pénombre. On a tiré les rideaux et la dernière source lumineuse provient d'une vitrine.

Dans le fond, une porte s'ouvre et deux hommes pénètrent dans la pièce. Impossible de distinguer leur visage. L'un d'eux reste près de la sortie, la main dans le pan de sa veste, tandis que le second s'entretient avec le personnage joueur. « *Heureux que vous ayez accepté mon invitation* ». Une nouvelle fois, le ton de sa voix suffit à exaspérer le personnage qui lutte déjà contre les démangeaisons de la maladie.

Rappelons que Tarlik Kemral dirige l'opération, qu'il surveille les allées et venues de la maison et qu'il a des espions partout. Si on a tenté de lui tendre un piège, ou si on essaye de le doubler, il modifiera immédiatement les termes de son arrangement avec le malade : plus aucun remède !

Il sort de sa poche un petit flacon contenant un liquide brunâtre et commence à le faire jouer entre ses doigts. « *Je ne doute pas que cette soirée soit infiltrée par la Fondation. Je veux juste connaître leur nombre.* »

À partir de cet instant, tout va dépendre du choix de votre joueur. Il peut décider de bluffer et de piéger Tarlik afin qu'il lui remette du sérum, ou de sacrifier ses amis. Selon le moment où se déroule cette scène, il est également possible qu'il vende Audrey Illerman ou le contact de la Fondation présent à cette soirée (voir plus loin).

Tarlik ne va pas se montrer très exigeant. Il est sûr de lui et de l'anéantissement prochain de la Fondation. Un nom ou deux lui suffiront, ainsi que quelques lieux (bien qu'il y ait de fortes chances qu'il les connaisse déjà).

Voici, en outre, quelques sujets pouvant être abordés durant ce bref entretien :

Traduction des inscriptions du tapis

Pour le Gardien, voici symboliquement l'inscription (mots clés que peuvent découvrir les investigateurs), accompagnée de la traduction effectuée par Tarlik pour Margaret Milford (première ligne), et celle qu'il se garde pour lui (seconde ligne en italique) :

Demeure démon vaincre hommes
Ici est la demeure d'un démon vainqueur des hommes
Ici est la demeure d'un démon vaincu par les hommes

Don vierge démon devenir humain
Le sacrifice de la vierge fera du démon un être humain
L'offrande de la virginité fera du démon un être humain

Immortel recevoir dote pouvoir
Et l'immortel recevra en dot le pouvoir
Et recevra en dot le pouvoir d'immortalité

Avisé, Tarlik savait que Margaret Milford pourrait faire effectuer une traduction par quelqu'un d'autre. Mais nul ne peut contester la traduction proposée par Tarlik.

Plus tard, les investigateurs recevront une traduction de la part des rescapés de la Fondation.

Le seul élément que peuvent cependant prendre à leur compte les investigateurs est qu'il est question d'une vierge et que Margaret Milford se fait appeler « mademoiselle »...

« *La Fondation a-t-elle accepté l'échange de ce soir ?* »

« *Vous aurez remarqué la Coupe des Croisés.* »

« *Si tout se passe comme prévu, je vous enseignerai comment guérir* » (une nouvelle fois, Tarlik s'assure par le chantage la loyauté de l'investigateur. Bien sûr, il lui ment).

Et puis, Tarlik pourra tenter de mettre en doute le pouvoir de la Fondation.

« *De quoi vous ont-ils menacé pour que vous acceptiez de venir à moi ?* »

« *Pensez-vous que l'on puisse avoir confiance en des gens se réclamant du bon côté de la morale et capables d'employer de tels moyens ?* »

Le Gardien prendra garde à la tension de la scène, qui doit déteindre sur le comportement du personnage pour le reste de la soirée.

Si le personnage se montre coopératif, Tarlik lui jette le flacon. Il contient quelques gouttes du précieux sérum, de quoi tenir jusqu'à ce soir au moins, sinon jusqu'à demain.

Dans le cas contraire, il le remet dans sa poche.

« *L'expérience d'hier ne vous a apparemment pas suffi. Dans quelques heures, vous me direz tout ce que vous savez...* »

Tarlik Kemral s'éclipse avec son gorille par la porte qui est refermée à clef derrière eux.

Dans le cas où les investigateurs voudraient emprunter le même chemin, ils découvriront un escalier montant aux étages et descendant à la cave. L'endroit est gardé par des hommes de main de Tarlik qui se contentent de repousser les intrus, sauf si ces derniers insistent... auquel cas, ils sont emportés à la fumerie.

Ouverture de l'exposition

À 16 heures, le cordon du grand escalier est enlevé et les invités autorisés à monter dans les étages. Au premier, six grandes pièces abritent les trésors des collectionneurs privés, ainsi que deux salles où se trouve dressé le couvert des deux cents convives. Au second, des salles de conférences et de projections de films d'expéditions se préparent à recevoir les visiteurs. La moitié du second étage n'est pas ouverte. Elle abrite les appartements privés de Mlle Margaret Milford (et pour l'heure, les hommes de Tarlik Kemral).

C'est là que les investigateurs trouveront les antiquités convoitées par le Syrien :

- Sur toute la périphérie d'un majestueux tapis, on a tracé des caractères arabes. Au centre, on a dessiné un tombeau dans le désert. Une bonne connaissance en arabe peut permettre de déchiffrer une partie des inscriptions. Il est question de démon vaincu, de prêtre, de sacrifice, de virginité et d'immortalité.
  Ce tapis est la clé du pouvoir de Tarlik Kemral vis-à-vis de Margaret Milford. L'ornementation arabe ne peut pas être traduite à coup sûr. Il est possible d'y apporter plusieurs sens, et donc plusieurs conclusions. Mais il faudrait passer beaucoup de temps à l'analyse et c'est ce qui manque le plus ce soir (cf. ci-contre).
- Sur un superbe vase parfaitement conservé, on a peint une scène de combat. Au milieu d'un palais incendié, un combattant transperce le flanc d'un démon avec une lance translucide (illustration de la mort du démon relatée au début de cette histoire). Le Gardien insistera (un peu) sur l'aspect particulier de la lance.
- Un extraordinaire encensoir de cuivre semble en lévitation dans sa vitrine. Les lumières de la pièce lancent mille reflets à sa surface. Il ne fait aucun doute que c'est celui représenté dans le livret. C'est l'une des composantes essentielles à l'animation des morts. Encore est-il besoin d'ambre...
- Sur un coussin de velours gris, de magnifiques bijoux de bronze étincellent de mille feux.
  La note indique qu'ils sont incrustés de paillettes d'ambre (le même dont a besoin Tarlik pour alimenter l'encensoir). Dans l'esprit des enquêteurs, tout cela va commencer à s'assembler en un terrible canevas.
- Sur la lame d'un remarquable cimeterre, une gravure illustre un affrontement. Près de la garde, un groupe d'hommes armés de sabres à lames courbes s'apprêtent à combattre un monstre décharné. Ses membres inférieurs disparaissent dans une volute de fumée, émanant d'un genre de lanterne suspendue par une chaîne à l'extrémité de la pointe. Il s'agit là d'une représentation somme toute fidèle de guerriers attaquant un incubus. Si les investigateurs s'imaginent devoir combattre le monstre, ils sauront qu'ils peuvent utiliser contre lui des armes tranchantes, par exemple ce cimeterre (qui a peut-être déjà été utilisé à cet effet). La note rattachée à l'objet fait référence au mot « incubus ».
  À charge pour les investigateurs de se renseigner sur sa signification. Tarlik la connaît, ainsi que quelques membres de la Fondation.

Renseignements complémentaires pour le Gardien

L'objectif de Tarlik est d'animer l'incubus afin de détruire la Fondation. C'est à cette fin qu'il a arrangé un rendez-vous pour le soir même. De plus, l'affrontement lui permettra de couvrir sa fuite à bord du cargo Djalhun.

En termes de jeu, l'incubus peut effectivement être combattu avec des armes blanches, même si cela peut sembler dérisoire au regard de ses terrifiants pouvoirs (à l'initiative du Gardien, avec un peu d'imagination). En fait, une bonne façon de s'en débarrasser consiste à le priver d'ambre (Tarlik exerce d'ailleurs un chantage sur lui en n'alimentant l'encensoir que parcimonieusement). Cela peut être fait, par exemple, en plongeant l'encensoir dans l'eau afin de noyer le foyer.

Il est extrêmement important que les investigateurs se souviennent que le seul moyen pour eux d'échapper au rêve d'opium consiste à respirer l'ambre consumée. Cela leur permettra d'attirer la créature dans notre monde, où elle se sait plus vulnérable (enfin cela leur sera vital quand, dans la seconde partie, ils affronteront le rêve du démon de guerre dans le désert, mais n'anticipons pas).

Peut-être que les investigateurs peuvent tenter quelque chose afin d'empêcher Tarlik de réussir. Apparemment, la clé de l'affrontement entre Tarlik et la Fondation se trouve dans l'encensoir et dans l'ambre. Sans eux, aucune des parties ne peut l'emporter sur l'autre. Si le groupe parvient à s'emparer d'un de ces éléments, c'est lui qui dirigera la partie, pourra faire chanter l'un ou l'autre camp et, pourquoi pas, pourrait obtenir sa liberté... (bien sûr, toutes ses spéculations ne servent plus à rien puisque Tarlik possède les originaux de tous ses objets et qu'il s'apprête à abattre la Fondation. Mais ça, les investigateurs l'ignorent car, dans leur esprit, la Fondation possède au moins le sac d'ossements).

Que les investigateurs passent à l'action ou pas, ils seront bientôt contactés par un individu se réclamant de la Fondation. Ceci afin de tempérer leurs ardeurs ou bien pour leur confier une nouvelle mission, en fonction des événements.

Une jeune voleuse

Revenons sur le déroulement normal de la soirée.

À partir de 17 heures, les salles obscures accueillent des projections de films relatant les expéditions de quelques invités. Il n'y a pas grand-chose à en retirer, hormis un épouvantable sentiment de mépris vis-à-vis du nombrilisme présent à la fois dans la salle et sur la pellicule. Les salles de conférences sont également ouvertes, afin de permettre aux nombrilistes de poursuivre le récit de leurs exploits.

Cependant, c'est au cours de ce genre d'animation que va s'effectuer une prise de contact. Il faut en effet qu'elle soit la plus discrète possible en raison de la surveillance de Tarlik Kemral.

Dans une salle obscure, quelqu'un glisse ce petit mot dans la main d'un investigateur :

« *Engagez la conversation avec quelques invités pris au hasard. Puis, retrouvez-moi devant le grand tapis dans 15 minutes.* »

Ce procédé vise à dérouter la surveillance. Quinze minutes plus tard, un homme de taille moyenne se plante devant le tapis. Parfois, il sort de sa poche un petit carnet où il prend quelques notes (une approximative traduction des caractères arabes du tapis). Si les investigateurs ne se manifestent pas, c'est lui qui ira vers eux.

Il dit s'appeler John Williamson et travailler pour le compte de la Fondation. Puis il s'approche de la rambarde donnant sur le rez-de-chaussée et désigne une gracieuse rousse d'environ 26 ans, vêtue d'une robe cintrée et portant de longs gants noirs, occupée à contempler les vitrines.

« *Cette jeune femme nomme Audrey Illerman. Elle est venue voler l'encensoir pour le compte de la Fondation. Nous vous demandons de l'aider. Si nous laissons faire les choses, nous délivrerons nos hommes mais Tarlik aura en sa possession les ossements d'un incubus ainsi que l'encensoir et l'ambre pour l'animer. Il sera pour ainsi dire invulnérable. Par contre, s'il n'obtient pas l'aide de la créature, nous pourrons tenter d'investir son quartier général. Enfin, le seul moyen que nous ayons pour faire sortir nos hommes de leur horrible sommeil consiste à leur faire respirer des volutes d'ambre issus de l'encensoir.* »

Il s'adresse maintenant à l'un des investigateurs en particulier.

« *À 20h30, lorsque tout le monde sera passé à table, placez-vous à l'entrée de la salle contenant l'encensoir. Il faut que l'un de vous s'empare d'une voiture et qu'un autre fasse le guet. Pour ma part, je m'assure qu'aucun garde n'empêchera la voiture de quitter le parc. Audrey se charge du reste.* »

Que le personnage contaminé par le pourrissement décide de tout dire à Tarlik, qu'une présomption de vol parvienne aux oreilles de Harvey Stuney ou que tout se déroule selon le plan, la pauvre Audrey sera de toute manière capturée au cours de son cambriolage.

Ce que savent Tarlik et la Fondation à propos du sac d'ossements

Il contient les restes d'une créature infernale dotée de pouvoirs magiques : un incubus. Le territoire de prédilection de la créature se trouve dans les volutes d'opium. Elle peut être ranimée en consumant de l'ambre des régions arabiques dans un encensoir martelé à cette fin et en lui offrant un domaine où elle pourra évoluer et chasser (le rêve d'opium des drogués). Les personnes droguées sont quasiment à la merci de ses redoutables griffes. Il est extrêmement rare qu'elle quitte la sécurité des volutes pour s'aventurer dans le monde extérieur. Lorsque cela se produit, sa morsure insuffle l'essence démoniaque à sa victime qui deviendra démon à son tour, sauf si elle est tuée tout de suite. Paradoxalement, le seul moyen pour les drogués de lui échapper serait de respirer les volutes d'ambre afin de quitter le rêve d'opium et de retrouver la réalité de notre monde. Bien sûr, l'incubus réside le plus souvent à côté de son encensoir...

Note au Gardien

En réalité, la Fondation est aux abois. Ses membres sont inquiétés par le fait que Tarlik s'intéresse toujours à l'encensoir alors qu'en principe il ne peut lui être d'aucune utilité. En effet, il n'est pas censé disposer du sac.



John Williamson

Agent de la Fondation

Objectif
Affronter la menace et aider les investigateurs.

FOR	65	CON	55
TAI	65	DEX	55
APP	70	ÉDU	65
INT	70	POU	50

Mouvement : 8
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 16

Compétences
Connaissance 50 % (25/10)
Savoir-faire 50 % (25/10)
Sensorielle 25 % (12/5)
Influence 50 % (25/10)
Action 75 % (37/15)

Combat
Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 points de dégâts
Corps à corps (couteau) 50 % (25/10), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts
Armes à feu 75 % (37/15)

Personnalité
Aventureux, courageux, loyal



Audrey Illerman

Jeune voleuse

Cette jeune femme de 26 ans fait partie des individus enrôlés de force par la Fondation.

Historique
D'origine anglaise et nièce d'un riche entrepreneur établi au Soudan, elle se prit vite d'intérêt pour les trésors enfouis de la région. Malheureusement, les indigènes ne sont pas très loquaces (...)

Cambriolage

Voyons ce qui se passe si les investigateurs décident de jouer le jeu.

À 20 heures, les visiteurs sont invités à passer à table dans les salles du premier étage donnant sur la Tamise.

Quinze minutes plus tard, alors que la salle finit de se remplir, Audrey se rend dans la salle de l'encensoir. Elle est suivie par un personnage joueur qui se place à la porte. Pendant ce temps, un joueur se rend au parking et prend une voiture qu'il place, moteur allumé, sous une fenêtre de la salle de l'encensoir.

Dans la salle de l'encensoir, Audrey a troqué sa robe contre un ensemble noir on ne peut plus seyant. D'un geste précis, elle découpe le verre autour des serrures et s'empare de l'encensoir.

« *C'est un faux !* » fait-elle au personnage joueur resté près de la porte. Au même instant, tout bascule ! Deux hommes de main surgissent d'un passage dérobé et se jettent brusquement sur Audrey. Deux autres s'en prennent au personnage joueur resté avec elle. Les deux investigateurs sont immédiatement conduits à la cave.

Nous considérons à partir de maintenant qu'Audrey est détenue avec un seul personnage joueur.

Confrontations

On les fait attendre un petit instant et les voilà bientôt confrontés à Harvey Stuney.

« *Inspecteur Harvey Stuney, inspecteur de la police de Scotland Yard. Pour le compte de qui travaillez-vous ?* »

Harvey Stuney parie sur le fait qu'ils pourraient tout déballer en voyant intervenir un membre des forces de l'ordre. Quoi qu'ils puissent inventer, Tarlik Kemral ne tarde pas à faire son entrée. Il reste dans l'embrasure de la porte et on ne distingue que sa silhouette sur le contre-jour. Une nouvelle fois, il est impossible de distinguer ses traits.

« *La Fondation ne lâche pas prise. Dans quelques heures, il n'en restera rien. Emmenez-les à la fumerie et mettez-les à la disposition de la vieille folle.* »

Il observe un petit moment Audrey. « *Ma chère, dans quelques heures, votre visage si lisse sera aussi flétri qu'une datte laissée au soleil.* » Il fait demi-tour alors que son rire se perd dans le couloir.

La fin de soirée

Pendant ce temps, qu'advient-il des autres investigateurs ?

Ils peuvent tenter de piéger Pepperscott afin de s'emparer de son flacon de sérum (et dans ce cas, ils peuvent être n'importe où). Ils peuvent également être en train de surveiller le déroulement du cambriolage et, dans ce cas, être les témoins de l'enlèvement de leurs amis. Mais ils sont rejoints par John Williamson qui leur demande de ne pas intervenir de front.

Cependant, il va falloir faire très vite.

Tarlik dispose maintenant de deux otages supplémentaires dont il n'a que faire. John leur indiquera qu'il peut éventuellement s'en servir pour couvrir le départ du dernier bateau pour la fumerie, mais qu'ensuite, ils ne lui seront plus d'aucune utilité (il ignore que Margaret Milford compte bien se repaître de leur énergie vitale dans le rêve d'opium, cf. plus loin).

Il est 21 heures et dans trois heures doit avoir lieu l'échange entre le sac et les otages.

John sait que les prisonniers sont enfermés à la cave et qu'un passage mène jusqu'au pavillon. Les investigateurs peuvent deviner que toutes les fausses antiquités ont maintenant remplacé les originaux et que les caisses attendent d'être chargées. Tarlik a toujours la possibilité d'utiliser le petit camion, sinon il peut leur faire rejoindre le Djalhun ou la fumerie par la Tamise.

Voici l'emploi du temps de Tarlik Kemral et de ses hommes pour la soirée.

- 20h. Le caboteur revient de la fumerie où il a déposé Margaret Milford. Il a également emporté l'encensoir original et les bijoux incrustés d'ambre. Tous les éléments nécessaires à l'animation de l'incubus sont réunis. Lorsque Tarlik Kemral sera de retour à la fumerie, il éveillera l'incubus. La Fondation court à sa perte.
- 20h15. Tarlik Kemral fait transporter les caisses par le tunnel jusqu'au quai bâti sous le pavillon. Elles sont chargées à bord du second caboteur.
- 20h50. Le capitaine du Djalhun, Hamed Abunamed, reçoit sur un plateau d'argent un message de Tarlik Kemral lui indiquant que le chargement est terminé et qu'il

va pouvoir à son tour s'embarquer pour le cargo. Il quitte la salle de réception et se rend jusqu'au pavillon.

- 21h. Le bateau quitte le quai en direction du cargo Djalhun.
- 21h. Trois hommes emmènent les prisonniers, par le tunnel, jusqu'au pavillon. Ils les forcent à monter à bord du caboteur.
- 21h. Dans la salle de réception, Humphrey Pepperscott ne cesse de consulter sa montre. Si les investigateurs lui ont cherché des ennuis, il se plaint à Harvey Stuney (se débarrassant d'un coup de tous ses gêneurs) avant de jouer pour son compte. Il se rend jusqu'à sa voiture, en sort une sacoche de voyage et la ramène jusqu'à la salle contenant la Coupe des Croisés. Là, utilisant le diamant d'une de ses nombreuses bagues, il découpe le verre du dessus de la vitrine. Prestement, il sort une copie de sa sacoche et effectue la substitution. Il ne referme pas la vitrine. Si on n'y prête pas attention, il est impossible de s'apercevoir qu'il manque la vitre du dessus. Il ouvre ensuite une fenêtre, grimpe douloureusement sur le rebord et se laisse glisser dans les buissons. Sa sacoche sous le bras, il se met enfin à courir en direction du pavillon où il espère bien se faire embarquer pour le cargo. Les prisonniers pourront être les témoins de sa requête auprès de Tarlik Kemral. Peu désireux de s'encombrer d'un individu dont il n'a plus besoin, le Syrien lui réserve un sort particulier. Il accepte de l'emmener à son bord en lui précisant qu'il doit d'abord faire un détour par la fumerie (il compte droguer l'antiquaire et l'offrir en pâture à Margaret Milford).
- 21h30. Les prisonniers, Pepperscott et Tarlik Kemral montent à bord. Une quinzaine d'hommes de main prennent place avec eux. Le pilote porte son éternel costume à carreaux et un fez rouge (il a déjà été aperçu dans la fumerie par le personnage contaminé). Le bateau file sur la Tamise en direction du vieux quartier de Londres.
- 22h. Le caboteur arrive à destination.

Il reste cinq hommes de main de Tarlik Kemral dans le manoir. Ils ont la mission de protéger le départ de leur maître et sont maintenant sous les ordres de Harvey Stuney. Cependant, ce dernier ne dévoilera son rôle qu'en toute dernière extrémité.

Il faut rappeler qu'en principe seuls les prisonniers connaissent le double jeu de l'inspecteur Stuney. Le pire pour ceux qui restent consiste à lui faire confiance. Le dernier allié des investigateurs est John Williamson. Le cas échéant, il dispose de quelques armes cachées dans sa voiture.

Il n'y a malheureusement plus grand chose à faire. Tarlik Kemral dispose même de deux otages qu'il n'hésitera pas à sacrifier si on l'empêche de quitter le pavillon. Il est possible que le départ du dernier caboteur se fasse dans une fusillade. Dans ce cas, Tarlik fera placer ses otages à l'arrière de l'embarcation, empêchant les investigateurs de tirer.

Le caboteur s'éloigne sur la Tamise tandis que le rire du Syrien parvient à leurs oreilles.

Vers la fumerie

Un sifflement strident retentit dans le parc. Harvey Stuney, sifflet à la bouche, est en train d'ameuter ses hommes qui déboulent, déguisés en agents de ville. Tous convergent vers le pavillon.

Compte tenu du grand nombre de possibilités scénaristiques, il n'est pas permis d'indiquer précisément dans quelle mélasse se trouveront tous les protagonistes de cette histoire lorsque vous lirez ceci. Aussi allons-nous exposer un schéma et nous y tenir pour expliquer la suite de l'aventure.

Audrey Illerman et au moins l'un des investigateurs (pas plus de deux) sont donc prisonniers du redoutable Tarlik Kemral. Nous verrons bientôt le sort qui leur est réservé.

Présumant qu'ils vont devoir rendre d'interminables comptes à un inspecteur à la loyauté douteuse, John Williamson décide de fuir la propriété. Nous allons considérer que, dans ce cas, il est également accompagné par l'un des investigateurs (au moins). Peu importe la manière dont ils procèdent (nager depuis le pavillon en suivant la berge, se cacher dans le petit camion que laisseront certainement passer les gardiens,...). Nous les retrouverons bientôt également.

Il est donc possible qu'il reste une poignée d'investigateurs obligés de s'expliquer avec le policier (si tous n'ont pas décidé de fuir ou n'ont pas couvert leur retraite).

(...) envers ces étrangers curieux et gardent secret l'emplacement des tombes, considérées comme un héritage familial, et dont ils préfèrent vendre eux-mêmes le contenu en cas de difficultés. Audrey eut l'indélicatesse de s'en prendre à l'une de ces tombes. Emprisonnée pour vol dans une prison du Caire, elle parvint à s'évader et se réfugia au quartier général de l'armée de Sa Très Gracieuse Majesté, placé sous le commandement du général John Lee Warren (précieux contact de la Fondation au Proche-Orient). Rapatriée en Angleterre, elle fut accueillie à l'arrivée par les recruteurs de la Fondation (avertis des qualités d'Audrey par le général Warren).
Le reste n'est qu'affaire de chantage auquel se plia rapidement la jeune femme, d'autant qu'on lui confia un exercice pour lequel elle se découvrit une vocation : le vol.

Objectifs
Satisfaire aux ordres de la Fondation.
Elle profite de ses missions pour dérober des objets de valeur pour son propre compte, en prévision du jour où elle quittera la Fondation.

FOR	55	CON	65
TAI	60	DEX	60
APP	75	ÉDU	70
INT	80	POU	85

Points de Vie : 14
Mouvement : 9
Santé Mentale : 60

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	75 % (37/15)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Action	75 % (37/15)

Combat
Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 points de dégâts

Personnalité
Malicieuse, agile, experte

La Fondation regroupe ses forces

Avant tout, voyons ce qui arrive au personnage ayant suivi John Williamson. En bordure de la Tamise, à moins de quinze minutes de marche du manoir, une voiture attend. À son bord, chapeau mou enfoncé sur les oreilles, deux hommes ont les yeux fixés sur la route. L'investigateur a juste le temps de surprendre un geste de la main de John Williamson avant que l'auto ne le lui rende par un double appel de phares. Ce sont les hommes de la Fondation. S'il l'a déjà rencontré lors de l'introduction, le personnage reconnaîtra le chauffeur. Il s'agit du policier William Percy, qui commandait l'opération de naufrage.

À l'arrière, un homme de forte corpulence engoncé dans son manteau ouvre la portière. Il ne se présente pas, mais au timbre de sa voix, l'investigateur saura qu'il est l'un des hommes ayant mené son interrogatoire. À peine sont-ils montés à bord que la voiture file vers le vieux quartier de Londres.

« *Je suis content que vous ayez pu vous en tirer*, fait l'homme au manteau. *Vos amis ont eu moins de chance, mais nous allons nous employer à les sauver. Ensuite, vous pourrez poser vos questions.*

Dans un peu plus d'une heure, nous allons procéder à l'échange du sac d'ossements avec les otages de Tarlik Kemral. Vous avez deviné que c'est un génie du mal et nous craignons qu'il tente de nous doubler. Avec William Percy et John Williamson, vous allez entrer dans la fumerie et jouer le tout pour le tout. Pour ma part, je serai à la réception des prisonniers, pour le cas où Tarlik aurait décidé d'être honnête. »

La voiture pénètre dans le vieux quartier et stoppe en bordure du fleuve.

Trois hommes les attendent, vêtus de vestes longues et épaisses. L'heure n'est plus au secret puisqu'ils viennent prendre des nouvelles et saluer l'investigateur. Ce dernier aura la sensation de n'avoir jamais rencontré d'hommes plus déterminés que ceux-là.

On leur propose de changer de vêtements contre des tenues noires. Puis l'investigateur devra décider de la manière d'agir.

Harvey Stuney tend un piège

Si les derniers événements se sont déroulés dans la discrétion, Harvey Stuney aura peu de charges à relever contre les investigateurs et sera contraint de les laisser repartir. Par contre, si des coups de feu ont été tirés, il faudra jouer serré.

Les ordres de Tarlik Kemral sont très clairs : le rôle du policier consiste à rassembler autour de la fumerie tous les ennemis du Syrien. Harvey Stuney se doute bien que Tarlik prépare quelque chose, mais il ne veut pas savoir quoi.

Les investigateurs sont avant tout obligés de décliner leurs identités et doivent confier leurs papiers au policier. Ensuite, il leur faudra bien réclamer de l'aide. C'est la seule chance qu'ils aient de pouvoir quitter la propriété et d'aider leurs amis.

À leur grande surprise, Harvey Stuney va jusqu'à leur proposer sa voiture. Il explique même qu'un peloton de ses hommes surveille en permanence la fumerie (en fait, les hommes dont



il dispose sont à la solde du Syrien et ont la charge d'empêcher quiconque de trop s'intéresser au bâtiment). Les investigateurs vont avoir l'impression d'être libres de leurs mouvements. En fait, ils foncent tête baissée dans le piège de Tarlik Kemral !

Quelques minutes plus tard (l'échange doit avoir lieu dans une heure), la voiture de Harvey Stuney file dans les rues de Londres. Ils sont discrètement suivis par un autre véhicule à bord duquel ont pris place cinq hommes de main. Ils s'arrêtent dans le vieux quartier et tout le monde descend à proximité d'un baraquement en bois. L'inspecteur pousse la porte et monte au premier étage. Là, trois hommes surveillent le fleuve par des fenêtres sans rideaux. « *Notre surveillance !* » s'exclame-t-il apparemment très satisfait de son organisation. *À droite, vous pouvez voir la fumerie. Elle se cache derrière l'enseigne d'un tailleur de pierre. Avant tout, je vous propose d'aller vous changer.* »

Puis, désignant de la pointe du menton l'un de ses hommes il lui dit : « *Conduis-les dans la salle du bas.* »

C'est la dernière chance pour les investigateurs de fausser compagnie à Stuney. Ensuite, ils seront à la merci du Syrien. L'homme passe devant eux et descend un petit escalier de bois menant à un couloir sombre. Il sort un briquet de sa poche et allume une lanterne. Il suit le couloir sur quelques mètres avant de s'arrêter devant une porte dont il pousse le loquet. Il pénètre à l'intérieur de la pièce et pose la lanterne sur une table. Puis, il indique du doigt une armoire appuyée contre un mur.

« *Vous trouverez là-dedans de quoi être plus discrets.* »

Il quitte ensuite la pièce et, avant que les investigateurs n'aient le temps de réagir, referme vivement la porte. On entend ensuite le bruit de deux planches posées en travers du battant, interdisant de le défoncer.

Les investigateurs faussent compagnie à Stuney

Bien sûr, les investigateurs peuvent réagir avant cette triste scène. Dans ce cas, il y a peu de chance qu'ils engagent le combat avec le reste des hommes et seront de toute façon toujours prisonniers du couloir et de cette pièce (avec tout de même la satisfaction d'avoir démoli un méchant).

Une rapide inspection de leur nouvel environnement ne leur apporte guère d'espoir. Même si les murs sont en bois, il faudrait plusieurs heures pour permettre le passage d'un seul homme. D'ici là, l'échange aura eu lieu et Tarlik aura quitté la place. Leur échappatoire se trouve dissimulée sous l'armoire de la petite pièce. Une trappe s'ouvre sur un passage à demi inondé par les eaux de la Tamise. Un mètre d'eau accueille les investigateurs obligés de baisser la tête avant d'entamer leur progression.

Tarlik Kemral et Harvey Stuney connaissent bien sûr l'existence de cette trappe et espèrent bien que les investigateurs emprunteront le couloir. Celui-ci mène directement aux soubassements de la fumerie. Le piège du Syrien se resserre inexorablement.

Un chemin vers la fumerie

Alternant grilles de fer et murs de bois suintants, le petit couloir sinueux permet l'exploration des fondations du quartier. Par endroits, des murs de pierres soutenant des piliers témoignent de l'attention de l'architecte à la sauvegarde de sa bâtisse. Ailleurs, des colonnes de bois rongées laissent présager un effondrement prochain. De temps en temps, des couinements ou des plongeons furtifs trahissent la présence de rats, sinon d'autre chose.

Il est possible par endroit de quitter le petit couloir pour pénétrer sous d'autres bâtiments. Cependant, la seule issue ne présentant aucun danger évident se trouve directement sous la fumerie. Encore faut-il que les investigateurs disposent d'un solide sens de l'orientation pour le deviner.

Il n'y a pas de plan de cet endroit, car le Gardien pourra faire coïncider leur sortie de ce dédale avec le climax de la scène suivante.

Le Rêve d'Opium

Voici le sort réservé aux investigateurs prisonniers de Tarlik Kemral. Il est important de signaler que les interventions des autres groupes d'investigateurs doivent s'articuler autour de ce qui va suivre. Mais surtout, le séjour dans la fumerie et les informations à obtenir sont capitales pour la suite de l'aventure.

La menace du Syrien

Le caboteur glisse sur la Tamise embrumée. À travers le fog, on distingue à peine les lumières fantomatiques de la ville. Debout à côté de l'homme de barre, Tarlik Kemral a le regard perdu dans la brume. Il ne fait cependant aucun doute que son cerveau continue d'inventorier les éventualités et de leur trouver une parade. Assis derrière lui, Pepperscott serre contre lui sa sacoche de cuir luisante d'humidité tout en continuant de jouer avec la bague de son annulaire. Depuis sa place, le pilote tourne vers Audrey Illerman un sourire aux dents gâtées.

À l'approche du vieux quartier, le caboteur ralentit. Il disparaît sous le bâtiment avant de se ranger à côté d'un quai glissant. Derrière lui, une large cloison de bois referme le passage. Ayant sauté sur le quai, Tarlik s'adresse à ses hommes en arabe : « *Il nous reste une heure ! Embarquez le reste et prenez vos places.* »

Puis, après avoir jeté un regard aux prisonniers jetés sur les planches : « *Amenez-les moi* ». Il s'engage ensuite vers un petit escalier de bois, suivi comme son ombre par Pepperscott.

Trois colosses empoignent les investigateurs par les épaules et les conduisent à la suite de leur maître. À l'étage, des lambeaux de rideaux sales ne tentent même pas de masquer les fenêtres barrées de grilles de bois. De larges plaques de crasse auréolent les murs suintants et d'innombrables toiles d'araignées imprégnées de brume semblent avoir soudé le maigre mobilier sur le sol.

« *Vous allez sans aucun doute m'annoncer que la Fondation vous a forcés à agir comme vous l'avez fait,* commence Tarlik Kemral. *Et je vous crois. C'est la raison pour laquelle je ne désire pas votre mort. Mais je peux vous garantir que lorsqu'elle vous aura retrouvés, elle hésitera à recruter des innocents.* » Puis, se tournant vers ses hommes de main : « *Donnez-les à la vieille !* »

Le Rêve d'Opium

C'est le secret de Tarlik Kemral et l'outil qu'il utilisa pour corrompre Margaret Milford. Les investigateurs ayant respiré l'opium se trouvent transportés dans un ailleurs imaginé par les songes d'un hôte. Dans le cas de la fumerie, le songe a pris la forme du bâtiment lui-même. Il est tout à fait envisageable d'imaginer un meilleur univers, mais il faut pour cela être l'initiateur du rêve. Dans le cas présent, Tarlik Kemral a décidé de la forme du songe et Margaret Milford se contente de s'y promener en se délectant de l'énergie vitale des prisonniers.

Dans la fumerie, la frontière entre rêve et réalité sera laissée à l'initiative du Gardien. Ainsi, nous allons voir qu'il sera permis aux prisonniers de quitter leur cellule, sans aucun garde humain pour les en empêcher. Ils vont sans doute tenter d'agir sur leur environnement ou essayer d'entrer en communication avec leurs amis. Les possibilités sont immenses.

Le Gardien ne doit pas perdre de vue les éléments suivants :

La plupart des membres de la Fondation sont présents cette nuit-là et Tarlik entend bien utiliser les pouvoirs de l'incubus pour les anéantir. L'incubus réside dans le rêve d'opium et, au début, seuls les prisonniers pourront l'affronter. Il leur faudra ensuite quitter le rêve, en respirant des volutes d'ambre (comme ils l'ont appris cet après-midi). L'aventure dira si l'ambre leur sera fourni par leurs amis ayant réussi à entrer, sinon par eux-mêmes.

Important : Pepperscott porte une bague d'ambre.

Drogués !

Les investigateurs sont conduits jusqu'à un nouvel escalier descendant dans un couloir d'où émane une odeur écœurante. Les prisonniers ont l'étrange sensation qu'un brouillard stagne dans le passage. De petites lampes à huile permettent de distinguer des portes à intervalles réguliers. On ouvre l'une d'entre elles. Elle donne dans une petite pièce à demi inondée. L'eau arrive presque au niveau du plancher du couloir. Dans un coin du réduit se trouve une étagère portant nombre d'ustensiles en cuivre. De l'un d'eux s'échappe une fumée blanchâtre qui prend à la gorge. De l'opium !

L'un des hommes descend dans la pièce et, de l'eau jusqu'aux cuisses, va remettre du combustible. Une fumée plus épaisse monte jusqu'au plafond et commence à redescendre. À fleur d'eau, quatre sommiers en fer soutiennent des paillasses. Sur l'une d'elle gît ce qui fut un homme. Il ne cesse de gémir et de délirer. À ses yeux, il est clair que cet homme n'a pas plus de 30 ans. Il en paraît 80. À demi nu et tremblant de froid, il ramène ses longs bras maigres sur ses côtes saillantes. Ses poignets sont entravés par des chaînes.

À leur tour, les prisonniers sont allongés sur les paillasses et attachés. Puis, le malheureux est délivré de ses chaînes et transporté hors de la pièce. « *Monnaie d'échange*, fait un arabe en rigolant. *Dans une heure vous serez comme lui.* »

Il quitte l'endroit et referme la porte. Drogués, les prisonniers commencent à perdre leurs repères. Ils distinguent encore les tintements d'autres chaînes dans des cellules voisines et le bruit que font les corps que l'on traîne dans le couloir. Puis plus rien, excepté le clapotis de l'eau débutant le rythme de leur songe. Même le personnage le mieux constitué finit par sombrer dans un épouvantable au-delà : le rêve d'opium.

La menace du rêve

Les murs de bois de la cellule ont disparu derrière les volutes empoisonnés. Au bout de quelques instants, le sang cesse de leur marteler les tempes. La douleur physique a été remplacée par une douleur mentale : d'inimaginables chuchotements et lamentations agressent leurs tympans.

Toujours attachés sur leur couche, les prisonniers voient un visage se dessiner dans la fumée. La face décharnée d'un être aveugle se penche sur un personnage. Sa bouche se pose sur son nombril et, dans un terrifiant bruit de succion, semble aspirer le ventre du malheureux. À chaque aspiration, la peau fripée semble se retendre, pour se craqueler à nouveau entre chaque respiration. Margaret Milford retarde sa propre mort (SAN 1/1D6).

Un cri retentit dans le couloir. « *Non ! Non !* » hurle Humphrey Pepperscott à s'arracher les cordes vocales. On l'entend donner de grands coups de pieds dans les murs de bois. L'un d'eux secoue le sommier du prisonnier. Margaret Milford pose ses mains noueuses et desséchées sur les cuisses de sa victime et relève la tête.

« *Est-il pour moi ?* » fait-elle d'une voix rauque.

« *Rien ne peut être refusé à la future épouse de notre maître* ». Lui répond-on.

« *Pourquoi* ? fait Pepperscott. *Je vous ai bien servi.* »

« *Si bien que je n'espère plus rien de toi* » fait la voix.

Margaret Milford tourne des yeux de folle vers les prisonniers avant de quitter la pièce. On entend bientôt le hurlement d'agonie du vieil homme.



Un rêve d'évasion

Quelques instants plus tard, le sommier, rongé par l'humidité et déjà ébranlé par les coups de pied de Pepperscott, se descelle en partie du mur. L'angle supérieur droit trempe maintenant dans l'eau, jusqu'à l'épaule du personnage.

Le prisonnier se rend alors compte que la chaîne de sa main droite est libérée de son entrave. Il peut dégager son poignet gauche, puis ses jambes. Il se redresse dans l'eau, pour s'apercevoir que son corps est toujours attaché sur le lit. Seul son esprit est parvenu à domestiquer le rêve ! Au même moment, il se rend compte qu'un dernier éclat de bois maintient le haut du sommier hors de l'eau. S'il venait à céder, le prisonnier se retrouverait avec la tête immergée et se noierait. Cependant, il a maintenant la possibilité de venir en aide à la malheureuse Audrey dont le regard fixe désespérément le plafond.

Les deux investigateurs se tiennent bientôt debout dans l'eau sale, à côté de leur corps animés de soubresauts grotesques. Ils peuvent débuter l'exploration de ce nouvel univers. Ils ouvrent la porte et jettent un œil dans le couloir désert.

Exploration des couloirs

Les hommes de mains ont disparu. Au milieu des lamentations semblant provenir de nulle part, on distingue les cris de Pepperscott. Sa cellule se trouve un peu plus loin. Il est attaché sur sa paillasse, une créature décharnée penchée sur lui. Margaret Milford tourne le dos à l'entrée et on peut voir sa colonne vertébrale saillir derrière les longs cheveux gris à chaque va-et-vient. Immédiatement, elle tourne le regard vers les intrus, avant de pousser un hululement à glacer le sang. Puis elle se laisse tomber dans l'eau et disparaît.

Ayant vu des investigateurs libérés, elle a préféré retourner dans son corps et demander à Tarlik de l'emmener sur le cargo Djalhun.

Le pauvre Pepperscott roule des yeux fous en direction d'une étagère inaccessible pour lui sur laquelle Tarlik a sadiquement fait placer la Coupe des Croisés. Il délire. Il est impossible d'en tirer quoi que ce soit.



Un personnage attentif pourra remarquer qu'il possède une bague d'ambre. Mais il est pour l'instant dans l'incapacité de s'en emparer.

La visite des autres cellules leur fera découvrir de nouveaux prisonniers. La plupart sont morts et font le régal des rats. Les autres poussent d'infinis gémissements en faisant cliqueter leurs chaînes, apparemment trop faibles pour se déplacer.

Poursuivant leur exploration, les investigateurs quittent ce petit couloir au ras de la Tamise pour monter à l'étage.

Laissez les investigateurs imaginer les plans de la fumerie. Le Gardien lui-même n'en a pas besoin.

Au cours de leurs déplacements dans la fumerie, ils croisent ce qu'ils prennent au premier abord pour des spectres. Ce sont en fait les hommes de Tarlik, rendus méconnaissables par le rêve. Ce n'est que lorsqu'on les entend s'exprimer qu'il est possible de leur attribuer une nature humaine, sans pour autant parvenir à communiquer avec eux. Il en sera de même pour tous les humains qu'ils rencontreront.

Il leur est extrêmement pénible d'établir le contact. Ils ne peuvent pas être entendus et ont toutes les peines du monde à faire remarquer leur présence (et même dans ce cas-là, les humains auront de grandes chances pour les prendre à leur tour pour des spectres). Malgré tout, le nombre d'informations à glaner n'est pas négligeable et le Gardien fera en sorte qu'ils n'en oublient aucune. Commençons par la plus importante de leur rencontre (et la moins dangereuse).

L'invocation de Tarlik Kemral

Les investigateurs pénètrent dans une pièce dont le mobilier et les tapis ont été poussés contre les murs afin de dégager le centre.

Assis en tailleur, Tarlik Kemral récite une prière dans une langue inconnue. Puis, il enlève le capuchon d'une petite amphore posée près de lui et répand une nappe d'huile sur le sol. Il se penche au-dessus de la flaque sombre et entame une litanie. Même s'ils ne parviennent à comprendre les mots, le fait qu'ils évoluent dans le rêve d'opium du Syrien permet à leur esprit d'en deviner le sens. Il demande à parler à son maître.

« *Oooh mon maître. Je suis Tarlik Kemral, votre humble serviteur.* »

Soudain, l'huile semble vibrer. Le liquide reflue vers le centre de la nappe et forme une colonne fumante d'où s'échappe une voix caverneuse.

« *J'attends depuis trop longtemps, Tarlik. Tu vas mourir !* »

« *J'implore votre pardon, mon maître. L'humanité avait oublié votre nom. Le jeu du grand hasard l'a fait prononcer par vos ennemis. Réjouissons-nous de leur ignorance. Ils vous ont ramené dans notre monde.*

Dra'Hital. Je n'aurai de cesse de célébrer votre nom. Mes prières vous rendront plus fort. Le temps a permis aux hommes de se multiplier. Votre vengeance va s'abattre sur mille fois le nombre que vous combattiez. »

« *Qu'y gagnerais-je sans une vierge pour devenir humain ?* »

« *Je vous ai voué ma vie, mon maître. La vierge est choisie. Pour l'heure, il me faut m'évader d'un pays lointain. Puis mes prières me conduiront jusqu'à vous,*

mon maître. Je suis instruit du savoir ancien des shamans. Je pourrai célébrer votre mariage comme il se doit. »

« Je sens des présences hostiles. Ta vie serait-elle menacée Tarlik ? »

« *Une poignée de fous tentent d'empêcher l'inévitable. L'incubus que je possède aura raison de ces présomptueux. Puis il sera votre esclave.* »

« Ne me déçois pas. »

La colonne fumante s'effondre et retrouve son aspect inerte. Tarlik Kemral se redresse puis se relève d'un bond avant de se figer. Son attention se porte soudain dans la direction des investigateurs, mais ses yeux ne distinguent rien. Il consulte sa montre et disparaît par une porte.

Le nœud de l'intrigue

Cette scène permet aux investigateurs de comprendre les enjeux auxquels ils sont confrontés :

- *Ils savent que, par leur faute, une entité appelée Dra'Hital s'est éveillée.*
- *Ils savent que Tarlik possède un incubus et que l'échange n'est probablement qu'un coup de bluff de la Fondation.*

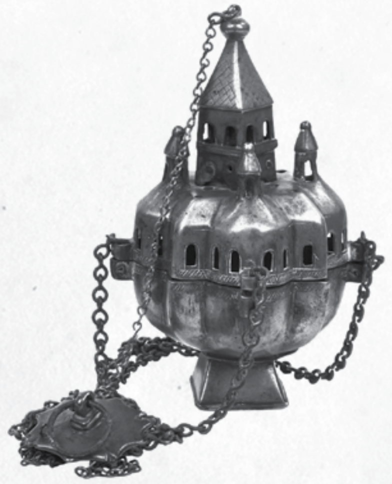
Ils peuvent surtout se rendre compte qu'ils ne sont que des pions. Mais désormais, ils peuvent tenter de jouer pour eux-mêmes s'ils veulent rester en vie.

Le réveil de l'incubus

Les investigateurs peuvent choisir de suivre Tarlik qui se rend dans une vaste salle au centre de laquelle se balance un encensoir. C'est là qu'ils rencontrent l'incubus pour la première fois.

La pièce est haute des deux étages composant le bâtiment. Un petit balcon affaibli par les ans fait le tour à mi-hauteur et permet d'emprunter d'autres portes. Un escalier descend vers une allée de trois mètres de large au-dessus de laquelle se balance l'ustensile de cuivre. De part et d'autre de l'allée, une eau saumâtre communique avec la Tamise. L'ensemble est éclairé par des lampes à huile accrochées aux murs.

Une étrange odeur règne dans la pièce. Mélange de l'opium et d'une autre chose inqualifiable. En observant l'encensoir, on peut deviner des volutes oranges mêlées à la traditionnelle fumée grisâtre. C'est le signe distinctif de l'ambre en train de se consumer. Parvenir à respirer cet ambre signifie quitter le rêve d'opium.



Au centre de l'allée se trouve un sac de toile noire. Depuis sa position sur le balcon, Tarlik murmure quelques mots incompréhensibles et joint les mains avant de s'incliner. La seconde d'après, le sac se renverse et répand son contenu : des ossements. Puis, comme s'ils se dédoublaient, les reliques laissent monter une forme éthérée bientôt revêtue de lambeaux de vêtements. Le tout semble être animé par une brise indécelable émanant de l'encensoir. Tarlik Kemral vient de réveiller son incubus.

Immédiatement, le monstre tourne un visage décharné en direction des investigateurs et lève ses bras vers eux. Dans un hurlement jailli de ses cordes vocales déchirées, il se précipite dans leur direction. De son côté, surpris par la réaction de sa créature, Tarlik lève une main et ferme le poing. Immédiatement la forme s'arrête, sans cesser de fixer les intrus. Puis le Syrien s'adresse à ceux qu'il ne peut voir, mais dont il vient de deviner la présence :

« *Vous avez compris que la Fondation n'a rien à offrir en échange de mes prisonniers. Mes fidèles ont sauvé ces reliques du naufrage. L'esclave qu'elles abritent va briser l'attaque de vos amis contre ce bâtiment et les réduire en pièces. Quittez cet endroit avant que je libère ma créature et épargnez à vos âmes la douleur de sa morsure.* »



Il attend quelques secondes, puis ouvre la main. Le hurlement retentit à nouveau entre les murs de la fumerie et l'incubus se rue vers les investigateurs.

Note au Gardien

Par mesure de prudence pour la suite de l'histoire, le Gardien peut décider que l'incubus mord dès maintenant l'investigateur prisonnier du rêve (cf. les explications données lors de la scène finale de l'encensoir). Nous verrons qu'il faut absolument que ce personnage soit mordu dans le rêve pour rendre la suite crédible.

Le Gardien peut leur laisser le temps de fuir et refermer in extremis la porte derrière eux. L'incubus ne s'éloigne pas de son encensoir. Précisons que la créature évolue bien entendu dans le rêve d'opium et qu'elle ne s'aventure que très rarement dans le monde réel. Là encore, Tarlik va exercer un chantage en menaçant de ne pas renouveler l'ambre si elle n'obéit pas à ses ordres. En l'occurrence, il lui faudra bien faire quelques pas dans notre réalité si elle veut attaquer les membres de la Fondation.

Un contrôle difficile

À l'abri derrière la mince cloison de bois, les investigateurs peuvent entendre Tarlik Kemral donner ses consignes à l'incubus. Il les prononce en arabe. Audrey Illerman traduit ce qu'il dit.

« *Par cet ambre, j'abroge ta mort. Tu me dois obéissance. Hors de ces murs, des hommes veulent t'anéantir. Brise leur vie par ta magie. Alors seulement, tu contenteras ta soif en les âmes des esprits errants.* »

Un grondement sourd fait vibrer les murs.

« *Obéis ! J'ai dit ! Ou tu séjourneras dans ton sac pour le reste de l'éternité.* »

Un hurlement déchiqueté retentit à travers les parois.

« *Si tu prends ma vie, personne ne remplacera l'ambre de l'encensoir. OBÉIS !* »

De toute évidence, Tarlik éprouve quelques difficultés avec son incubus. Il obtient sa soumission par le chantage. Il est à la limite de manipuler des forces qu'il ne peut maîtriser…

L'échange piégé

Lorsqu'il a obtenu le contrôle de l'incubus, Tarlik Kemral rejoint les pontons d'embarquement. Il a fait placer dans une barque cinq corps maintenus par des attelles. Cette mise en scène leur offre un simulacre de vie, dans le seul but de tromper la Fondation. Pistolets à la ceinture, deux hommes de main prennent place dans l'embarcation. Tarlik donne ses consignes : « *Tuez-les tous. Et ne vous laissez pas prendre vivant* ». Ces fanatiques vont faire le sacrifice de leur vie.

Puis, le Syrien monte à bord du dernier caboteur. Il emporte avec lui Mlle Margaret Milford et les derniers effets utiles à son objectif. Il est accompagné par une dizaine d'hommes armés. Il compte bien profiter de la débâcle provoquée par son piège et la magie de l'incubus pour rejoindre le cargo et quitter Londres avant l'aube.

Il est minuit. Tarlik fait procéder à l'échange.

La petite barque emportant les trois corps quitte le quai et glisse sur la Tamise en direction de la de la fumerie. Non loin de là, un bac quitte le ponton de bois où attendent les membres de la Fondation. On peut distinguer à son bord une forme massive, semblable à un sac de toile (le leurre de la Fondation).

Témoins de ces préparatifs, les investigateurs errants dans le rêve d'opium sont impuissants. Précisons que, prudent, Tarlik Kemral a ordonné à plusieurs hommes de rester dans la fumerie (selon les besoins du Gardien).

Il s'adresse à eux en ces termes : « *L'autre caboteur viendra chercher les survivants dans une heure. Vous n'embarquerez qu'en emportant l'encensoir avec vous. D'ici là, nos ennemis seront tous morts et la créature nous sera plus utile là-bas.* »

Depuis la salle centrale du bâtiment de bois, le grondement de l'incubus s'est apaisé. Il est remplacé par une longue plainte en forme de prière. La prière se mue en invocation, extrait du savoir millénaire des anciens shamans. La créature en appelle à la plus terrible des magies, elle génère des golems de vase !

Minuit

Pénétrer dans la fumerie

Pendant ce temps, l'investigateur accompagné de John Williamson et William Percy peut décider d'entrer à son tour dans la fumerie. Ces derniers lui rappellent cependant « *qu'on ne peut rien tenter tant que nos hommes ne sont pas en sécurité* ».



L'Incubus

Cette créature provient du sac d'ossements récupéré par Tarlik Kemral lors du naufrage, associé à l'opium provenant d'un encensoir. Sa plus grande faiblesse réside dans les armes d'ambre (lames, balles, etc.) qui multiplient les dégâts par cinq.

C'est une créature sauvage et insoumise que Tarlik ne peut pas maintenir sous son contrôle. Elle ne lui sert qu'à couvrir sa retraite de Londres.

La créature répugne à utiliser sa magie dans la grande salle où se balance la source de son pouvoir. Elle a l'intelligence suffisante pour s'apercevoir que le contrecoup pourrait détruire ce bâtiment et précipiter l'encensoir dans le fleuve.

FOR	85	CON	95
TAI	90	DEX	75
INT	85	POU	95

Mouvement : 6
Points de Vie : 38

Compétences
Connaissance 75 % (37/15)
Savoir-faire 50 % (25/10)
Sensorielle 25 % (12/5)
Influence 50 % (25/10)
Action 25 % (12/5)

Combat
Corps à corps Griffes 50 % (25/10), 1D8 points de dégâts
Morsure 25% (12/5) 1D6 + essence démoniaque (la victime contaminée va commencer à perdre ses qualité humaines).
Armure : 3 points de peau.
Ne peut être touché que par des armes tranchantes ou contondantes.
Les armes d'ambre multiplient leurs dégâts par cinq.

Sortilège
Invoquer et animer les golems de vase (cf. *Les golems de vase* p. 94).

Effet sur la SAN : 2/1D6

En s'agrippant aux pontons de bois ou en se laissant porter par une barque, le petit groupe parvient à proximité de la fumerie et peut choisir d'entrer par l'une des ouvertures se trouvant à son niveau (le Gardien peut décider qu'Harvey Stuney les aperçoit et envoie l'un de ses hommes les intercepter).

Le passage mène sur un labyrinthe de poutres et de cloisons. Au bout d'un long moment, les deux groupes peuvent se repérer (coups sur les murs, appels…) et tenter de se rejoindre. Leur objectif demeure toujours le même : trouver un passage jusqu'à une pièce du dessus.

Note au Gardien

Si les trois hommes décident d'escalader les murs jusqu'aux fenêtres, ils se retrouveront dans la même salle que s'ils étaient passés par l'intérieur. C'est toujours dans cette salle que s'effectuera leur rencontre avec les investigateurs piégés par l'inspecteur de police).

La salle piégée

Le climax de cette première partie commence à partir d'ici. Le Gardien doit assurer la gestion en parallèle de tous les éléments suivants :

- la rencontre des deux groupes dans la salle piégée.
- le combat de ces groupes contre les hommes de Tarlik.
- la recherche d'une solution pour les prisonniers du rêve d'opium.
- la recherche de la Coupe des Croisés ou de sérum par le personnage pourrissant.
- l'attaque de l'incubus dans le rêve et incursion dans la réalité pour attaquer les hommes de la Fondation et protéger son encensoir.
- l'évasion de Tarlik Kemral à bord de son bateau.

Le tout dans un bâtiment tout près de s'effondrer consécutivement à l'onde de choc dégagée par la magie et à l'incendie déclenché dans une salle piégée…

Le groupe parvient à pénétrer dans une pièce vide. Mais il s'agit en fait d'une salle piégée, mise au point pour assurer la capture et la disparition des indésirables. D'une dimension de cinq mètres sur cinq, la pièce possède trois portes. Elle ne dispose d'aucun mobilier à l'exception des quatre lampes à pétrole placées dans les angles et d'un lustre central en fer forgé. Les lattes disjointes du plancher laissent un espace de cinq centimètres entre elles, à la manière d'une grille de bois faisant office de sol. La Tamise se trouve trois mètres plus bas.

Le sol se dérobe lorsque l'on tourne la poignée d'une porte ! Cependant, le piège est grippé à cause de l'humidité de l'endroit. Une partie du plancher reste accroché au mur (opposé à la porte ouverte), tandis que le reste s'enfonce dans les eaux. Par endroits, des pieux de métal glissant entre les lattes espèrent surprendre quelques malchanceux. Ébranlés par la mal fonction du piège, quelques lampes à huile glissent de leur support et éclatent sur le bois, répandant leur combustible en flammes.

Obligés de se maintenir tant bien que mal sur cette grille maintenant en pente, les investigateurs vont devoir affronter quatre arabes faisant irruption par les portes (le second groupe pourrait intervenir à ce moment-là).

Les investigateurs se regroupent

Minuit sera bientôt là. Les deux équipes n'en forment plus qu'une. Il leur reste à retrouver les deux investigateurs enlevés par Tarlik Kemral (et qui voyagent dans le rêve d'opium).

S'ils continuent l'exploration, ils peuvent retrouver les corps attachés de leurs deux compagnons (dont l'esprit se trouve quelque part dans le bâtiment) et de Pepperscott (avec la Coupe des Croisés). Il n'y a aucun danger à déplacer les corps et à les emporter hors de la fumerie (excepté si l'incubus a déjà lancé sa magie).

Note au Gardien

Les investigateurs perdus dans le rêve n'éprouvent plus aucun lien avec leur enveloppe charnelle. Par conséquent, si leurs corps venaient à être déplacés, ils ne s'en rendraient par compte. Ils ne l'apprendraient qu'en retournant dans les cellules. Cependant, lorsqu'ils quitteront le rêve en respirant l'ambre, ils réintégreront leur corps où qu'il se trouve. Seule une mort physique peut tuer les voyageurs du rêve.

Les golems de vase

Un grondement sourd ébranle les fondations de la fumerie. On entend tous les murs grincer sous l'effet de la pression. Sous la surface de la Tamise, une onde de choc se propage dans deux directions choisies : l'entrepôt et le quai d'où est partie la barque, et le hangar depuis lequel Harvey Stuney exerce sa surveillance.

À la frontière du rêve et de la réalité, l'incubus lance sa magie contre les hommes de la Fondation postés à l'extérieur du bâtiment.

Au même instant, le caboteur de Tarlik Kemral se met en route et quitte son abri. Immédiatement, un bateau de la Fondation tente l'interception. Un échange de coups de feu est engagé, mais déjà, la magie révèle sa toute-puissance. On voit se dessiner une houle à la surface du fleuve.

- La vase du fond remonte à la surface, entraînant avec elle cailloux et détritus. Rapidement, on distingue d'étranges bras de vase s'agitant hors de l'eau. Ils s'accrochent aux rebords de l'embarcation de la Fondation. L'horreur surgit du fond de la Tamise. Longues comme des hommes, des entités de vase s'extraient des eaux noires.
- Les mêmes horreurs s'en prennent aux bâtiments alentour. Des dizaines de golems de boue grimpent le long des pontons et des quais pour s'attaquer à la Fondation et aux hommes de Harvey Stuney. Des coups de feu sans effet retentissent dans la nuit. Parfois même, une détonation témoigne de l'utilisation d'explosifs, apparemment sans résultat. Encerclés, les hommes commencent à grimper dans les étages et sur les toits des bâtiments. Parfois, l'un d'entre eux se laisse rattraper par les entités de vase et disparaît, enfoui et noyé sous elles. Puis, sous le poids grandissant de la vase, on entend les baraquements craquer.

Sa retraite couverte par son incubus, le caboteur de Tarlik Kemral file en direction du cargo Djalhun, tandis que le navire de la Fondation commence à couler sous le poids de la boue. À son bord, les hommes suffoquent sous la vase. De l'autre côté du fleuve, les Arabes escortant les trois corps ouvrent le feu.

Un piège gigantesque vient de se refermer sur ces hommes.

Pour empêcher cette tragédie, les investigateurs doivent découvrir l'origine de ces apparitions : l'incubus et surtout son sac. Dès lors, ils peuvent tenter l'affronter, en souhaitant que sa magie disparaisse avec lui.

Affronter l'incubus

Pendant que les golems attaquent les humains présents, l'incubus est confronté à un double danger :

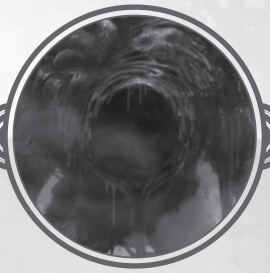
- Deux investigateurs évoluent dans le rêve d'opium et peuvent l'attaquer.
- Un autre groupe évoluant dans la réalité peut s'en prendre à son encensoir.

Il est important de signaler que lorsque l'incubus glissera vers la réalité, il permettra aux prisonniers du rêve de s'approcher de l'encensoir et de respirer l'ambre. Un peu avant de lancer l'attaque, William Percy recommande de « *ne pas se faire mordre, ou craindre un sort pire que la mort* » (il fait référence au fait qu'un individu mordu perdra son humanité).

Durant le grand affrontement, auquel peuvent également participer quelques hommes de mains de Tarlik ou des golems de vase, le Gardien doit placer deux éléments :

- Au cours de la bataille, John Williamson se fait mordre. Lorsque tout sera terminé, il demande à William Percy « *de faire ce qu'il faut* ». Ce dernier l'abattra alors d'une balle dans la tête.
- L'incubus parvient à mordre l'investigateur dans le rêve d'opium. De retour dans la réalité, la morsure est invisible. Cependant, la mort de John Williamson devrait amener l'investigateur à réfléchir à sa propre condition. La seconde partie de l'aventure va montrer qu'il est infecté et va devenir un démon à son tour. Sa seule chance d'échapper à sa métamorphose sera de trouver le secret du démon qui « *devient un être humain en se liant à la vierge* ». C'est l'un des éléments clé de cette histoire.





Un golem de vase

C'est une créature invoquée par la magie de l'incubus. Elle remonte du fond de la Tamise et s'en prend aux humains sur les bateaux, les quais, etc.
Un golem de vase est rarement seul et dans cette histoire, ils sont très nombreux à surgir des eaux noires. Les investigateurs peuvent en éliminer quelques-uns, mais l'annihilation de l'incubus provoque leur disparition complète.

FOR	80	CON	85
TAI	90	DEX	90
INT	01	POU	50

Combat
Arme étouffement 50% (25/10) 1D4 points de dégâts.
Chaque round, la victime a droit à une manœuvre de combat pour échapper à l'étouffement. Si elle échoue, elle subit les dégâts.

Effet sur la SAN : 1/1D4

Quitter le rêve d'opium

Pour quitter le rêve, il faut respirer l'ambre qui se consume dans l'encensoir (c'est-à-dire s'approcher de l'incubus qui le protège). Les investigateurs prisonniers du rêve ont cependant plusieurs moyens de quitter ce cauchemar :

- S'ils parviennent à respirer l'ambre avant que l'encensoir ne soit éteint, ils réintègrent leur corps et peuvent envisager de s'évader par eux-mêmes.
- Sinon, rappelons que Pepperscott est toujours prisonnier dans sa cellule et qu'il porte une bague d'ambre. Dans ce cas, l'incendie peut consumer cet ambre et permettre aux investigateurs de quitter le rêve.
- Il est enfin possible que leurs compagnons aient découvert leurs corps et les aient mis en sécurité.

La scène de fin

Le final de cette première partie peut se dérouler de plusieurs manières. Voici par exemple un récit de l'affrontement dans la fumerie :

- L'encensoir n'est pas facilement accessible. Pour l'atteindre, il faut escalader les balcons et se laisser glisser le long de la chaine qui le retient au plafond. Si sa chaîne est coupée, il tombe sur l'allée de bois située au niveau de l'eau.
- Dans le rêve d'opium, les investigateurs ne pèsent rien. Ils peuvent descendre le long de la chaîne jusqu'aux vapeurs d'ambre sans risquer de la briser. Lorsqu'ils ont respiré l'ambre, ils quittent le rêve et retournent dans leur corps.
- D'un coup de griffe, l'incubus détruit un balcon sur lequel un investigateur affrontait ses adversaires. Les combattants basculent dans le vide.
- Des golems de vase menacent d'emporter les plus téméraires.
- L'incendie déclenché dans la salle piégée se propage dans le reste de la fumerie.
- Les investigateurs ont appris sur la lame d'un cimeterre que l'incubus était sensible aux attaques par armes blanches. C'est dérisoire mais très motivant…
- In extremis, les investigateurs parviennent à étouffer l'encensoir. L'incubus s'effondre sur le sol et sa magie disparait et avec elle, l'animation des golems. Les investigateurs aux prises avec ces créatures se retrouvent soudain couverts d'une boue inerte.

Les investigateurs peuvent tenter de récupérer l'encensoir, mais ignorent tout de la magie qui permet d'invoquer l'incubus.

L'incendie de la fumerie

Le combat à peine terminé, on entend un craquement sinistre. L'incendie est en train de ravager la fumerie. C'est la fuite, parfois interrompue par les derniers fanatiques. Le groupe peut tenter de rejoindre les fenêtres surplombant le fleuve ou plonger de chaque côté de l'allée située au centre de la vaste pièce en espérant rejoindre la Tamise. Dans ce dernier cas, ils devront évoluer quelques temps au milieu du dédale de poutre et piliers déjà évoqué et transformé en enfer pour l'occasion.

Il y a de bonnes chances qu'Audrey Illerman et le personnage prisonnier du rêve se retrouvent dans cette situation après avoir retrouvé leur corps. Là encore, le Gardien devra faire de leur fuite un moment épique (sans compter qu'ils peuvent tenter de récupérer la Coupe des Croisés pour le compte de leur ami).

Éventuellement, ils peuvent ressortir sous le quai où, au même instant, vient s'amarrer le dernier caboteur.

Deux ou trois Arabes tentent de monter à bord mais sont empêchés par le pilote, toujours vêtu de son costume à carreaux et de son fez rouge. Il braque un pistolet dans leur direction et, conformément aux ordres de Tarlik, impose qu'ils emmènent l'encensoir avec eux.

Tout autour, le bâtiment en flammes ne laisse aucun espoir de le récupérer. C'est ce qu'ils tentent d'expliquer à l'Arabe au fez qui s'apprête à partir sans eux. Les investigateurs peuvent profiter de la bagarre qui se déclenche alors pour s'emparer du bateau et passer en trombe sous le portique en flamme qui s'abat derrière eux.

Ils laissent un quartier dévoré par l'incendie. Les longues flammes se détachent dans la nuit et projettent alentours des milliers d'escarbilles. Les bâtiments où avaient pris position Harvey Stuney et les membres de la Fondation sont en partie effondrés dans la Tamise. Les ruelles commencent à résonner des cloches des véhicules de pompiers.

Fin de la première partie

Un lourd bilan

Le bilan est très lourd. Ce qui devait être une mission de sauvetage c'est transformé en cauchemar. Le piège de Tarlik Kemral a parfaitement fonctionné. La Fondation est anéantie et mettra de longues années à se remettre de cette défaite.

- Des trois hommes qui accompagnaient l'homme au manteau, un seul n'a pas été étouffé sous les golems de boue.
- William Percy tient toujours dans la main l'arme avec laquelle il a dû abattre John Williamson. Assise sur le capot avant, la courageuse Audrey Illerman observe l'incendie.
- Aucun des deux hommes chargés de la réception des prisonniers n'a donné signe de vie.

La Fondation devait sauver cinq hommes, elle en a définitivement perdu neuf !

L'homme au manteau se lève et regarde un instant les investigateurs qu'il avait temporairement recrutés.



Ses yeux ne trahissent aucun sentiment, mais donnent l'impression d'estimer sans cesse la situation et d'évaluer de nouvelles chances. Il fait un signe à William Percy qui prend le volant.

« *Je suis content que vous ayez pu vous en tirer,* fait-il aux investigateurs. *Je comprendrais si vous décidiez de nous quitter maintenant. Vous avez fait beaucoup plus que votre part. Cependant, le danger est encore plus grand maintenant que Tarlik s'est enfui. Nous avons besoin de vous. En échange, je suis prêt à répondre à toutes vos questions.* »

Cette histoire impose à l'aventurier atteint de pourrissement de continuer. Les autres ont bien sûr le choix de s'arrêter là, mais il est possible qu'une haine viscérale envers Tarlik Kemral les pousser à chercher vengeance.

Nouvelles révélations

Les véhicules quittent l'agglomération en direction de la côte. Une heure plus tard, ils s'arrêtent en bordure d'une rivière et les passagers sont invités à monter à bord d'un petit bateau. L'embarcation se met en route, traverse un bois inondé et se range en bordure d'une vaste propriété : le siège de la Fondation. L'homme au manteau propose aux investigateurs de se changer et de se retrouver plus tard.

Une heure plus tard, les investigateurs ont pris place dans la bibliothèque où une gouvernante, Miss Pileret, a servi un repas accompagné de bière et de vin. Leur hôte entre dans la pièce, et vient s'asseoir derrière un bureau sur lequel se trouvent placés un micro et deux haut-parleurs.

Il se nomme Lord Henry Willhurt. Puis il souffle dans le micro :

« *Parlez Monseigneur, ils vous écoutent.* » Aussitôt, un grésillement résonne dans la pièce. Puis la voix chevrotante d'une très vieille personne se fait entendre :

« *À travers le monde, l'homme est confronté à d'innombrables horreurs qui réduisent sa force et son mental. Un homme seul finit toujours par sombrer dans la folie et son combat n'a servi à rien d'autre qu'à retarder quelques temps l'inéluctable. L'approche de la Fondation est toute autre.*

Un groupe d'hommes disposant de moyens financiers importants peut affronter l'épouvante sans lui être confronté. Le savoir finit par s'accumuler, les preuves et les parades répertoriées et utilisées. Mais la folie est tout de même côtoyée, car il n'est pas une nuit où je ne m'éveille en songeant aux malheureux que nous avons sacrifiés à la survie du reste de l'humanité.

Tarlik Kemral nous a échappé cette fois-ci. Nous savons qu'il va se rendre quelque part au Proche-Orient afin de procéder au mariage d'un démon et d'une vierge. Au nom de ce que la survie de notre espèce représente pour vous, je vous supplie de l'en empêcher ! »

Quelques précisions

Un jeu de questions-réponses peut débuter ici et le Gardien peut répondre en toute transparence. La Fondation a décidé de jouer la carte de la confiance et offre aux investigateurs toutes ses connaissances sur cette affaire.

Voici quelques informations à faire passer, accompagnées de phrases-clés précisant dans quel état d'esprit doit être menée cette discussion :

- « *La Syrie est sous mandat français. Nous ignorons dans quelle région Tarlik Kemral va se rendre. Il est possible qu'il pénètre dans la zone sous mandat britannique. Dans tous les cas, notre contact sur place est le colonel De Fèvre. Lord Willhurt vous remettra une lettre de marque vous permettant de le rencontrer. Nous l'aurons prévenu de votre arrivée et il vous fournira tout l'équipement nécessaire.* »
- « *Lorsque vous poserez le pied en Syrie, vous pénétrerez sur son territoire. Nous ignorons ce que vous allez découvrir. Mais quand vous aurez retrouvé Tarlik Kemral, ne cherchez pas à percer ses projets. Ne l'écoutez pas. Il tentera de gagner du temps ou d'exercer un chantage. Tuez-le ! C'est tout.* »
- « *Ne croyez pas que la Fondation soit insensible. Ses dirigeants ne sont pas à l'abri des remords. Chaque jour, je côtoie la folie et il n'est pas une nuit où je m'éveille en songeant aux malheureux que nous avons sacrifiés. Il est certain que les méthodes que nous employons sont parmi les plus méprisables. Mais nous n'avons pas le choix. Quel organisme gouvernemental écouterait un groupe de marginaux lui raconter des histoires de démons antiques et de rêves d'opium ? Est-il un seul homme qui accepterait de nous aider avant d'avoir lui-même affronté l'inconnu et compris qu'une redoutable horreur était tapie dans les ténèbres ?* »
- « *Ne nous jugez pas. Devenez des hommes de l'ombre et plus tard, si vos âmes s'en sentent le courage, nous vous dévoilerons des secrets insoupçonnés. Vous déciderez alors si la sauvegarde physique et mentale de notre race doit être faite ou non au prix de quelques vies humaines.* »

Note au Gardien

S'il en a la possibilité, le Gardien peut se livrer à un exercice assez déroutant pour ses investigateurs. Il faut trouver un moyen de mêler la Fondation aux scénarios qu'ils ont déjà joués. Ce lien peut-être très discret (par exemple, le vieil homme peut faire référence à une intrigue qu'ils ont eu à démêler), ou s'avérer être une révélation (le Gardien décidera de leur apporter la réponse à une énigme qu'ils n'avaient jamais résolue). Le but est de prouver que la Fondation a toujours été là, mais que personne n'a jamais remarqué sa présence.

Au moins deux investigateurs devraient être volontaires pour partir à la poursuite de Tarlik Kemral :

- Le malheureux atteint du pourrissement ignore encore le moyen de se servir de la Coupe des Croisés.
- L'investigateur mordu par l'incubus doit tout tenter pour échapper à son sort.

Dans tous les cas, William Percy et Audrey Illerman proposeront d'accompagner le groupe.

Enfin, Lord Henry Willhurt leur remet un document en sa possession : la représentation du tapis déjà aperçu dans le manoir de Mlle Margaret Milford. Elle est accompagnée d'une traduction approximative (parmi celles déjà exposées plus haut), suffisante pour se rendre compte qu'on peut l'interpréter de plusieurs manières.

L'analyse aura indiqué aux investigateurs que la seule arme capable d'abattre le démon semble être cette lance à l'aspect translucide observée sur le vase lors de l'exposition. Selon toute vraisemblance, elle serait en ambre. À défaut d'en disposer, la Fondation donnera une balle d'ambre aux investigateurs.

Récompenses

- Les investigateurs gagnent 1D6 en *Mythe de Cthulhu.*
- Les investigateurs gagnent 1D6 en *SAN.*

Résumé de la première partie

Les investigateurs ont été sollicités par une mystérieuse Fondation afin de libérer les captifs de Tarlik Kemral, un puissant sorcier syrien. Ce faisant, ils sont tombés dans un piège qui réduisit les rangs de la Fondation.

Au cours de l'affrontement, l'un des investigateurs fut mordu par un incubus. Cette redoutable créature réside dans le rêve d'opium, imaginé par le sorcier Tarlik. Le personnage est infecté par l'essence démoniaque et ne connaît aucun moyen d'échapper à son destin : devenir démon à son tour.

Contaminé par des rats, un autre investigateur est atteint du pourrissement, maladie des croisés chrétiens. Au cours d'une visite dans la propriété de Margaret Milford, il a récupéré la Coupe des Croisés, censée soigner ce mal. Mais il ignore la manière de se guérir. S'il n'est pas parvenu à trouver du sérum, le voyage jusqu'à sa délivrance va être extrêmement pénible (peut-être devra-t-il invoquer le monstre pratiquant la saignée).

Il est possible que les investigateurs possèdent un encensoir qui permet d'animer les ossements de l'Incubus. Mais cela ne peut être réalisé qu'avec les prières adaptées, inconnues des investigateurs. Éventuellement, l'encensoir peut servir de monnaie d'échange vis-à-vis de Tarlik Kemral.

Le Syrien a quitté l'Angleterre à bord du cargo Djalhun. Les investigateurs et la Fondation présument qu'il va se rendre en Syrie et, de là, poursuivre sa quête : retrouver la tombe d'un antique démon de guerre, nommé Dra'Hital.

Leur objectif est simple : retrouver et tuer Tarlik Kemral. Mais, plus sournoisement, les investigateurs vont être tentés de retrouver directement le tombeau perdu. En effet, si les investigateurs peuvent retrouver le démon de guerre avant leur ennemi, tous ses plans s'écrouleront d'eux-mêmes.

Les investigateurs sont accompagnés de William Percy, membre de la Fondation et d'Audrey Illerman, une voleuse également recrutée par la Fondation. En outre, ils possèdent une balle d'ambre, seule arme contre le démon.

Deuxième partie

Introduction

La route de Tarlik Kemral

Tarlik Kemral va mettre plusieurs jours pour rejoindre la Syrie. Il sait que la Fondation va chercher la trace du cargo Djalhun. De plus, il ne fait aucun doute dans l'esprit du Syrien qu'il est désormais recherché par la police britannique pour vol, meurtre et incendie. Il prévoit donc que son navire soit intercepté en passant le Détroit de Gibraltar.

Pour cette raison, il va donc changer de navire au large du Portugal en transbordant ses hommes, Mlle Margaret Milford et son matériel à bord d'un bâtiment turc de plus petite taille, mais plus rapide.

Sur la côte sud-est de la Turquie, il a rendez-vous avec un petit groupe de pillards chargé de lui procurer des chameaux et de quoi entamer la traversée du désert jusqu'au tombeau.

D'ici là, il aura déjà donné l'ordre d'assassiner le colonel De Fèvre.

Les investigateurs à sa poursuite

La destination des investigateurs est le port de Latakia, sur la côte syrienne. C'est là qu'ils pourront retrouver le colonel Gilles De Fèvre. La Fondation fournit une grande partie de ce que les investigateurs jugent utile à leur mission, en précisant que le colonel De Fèvre a la charge de leur obtenir le reste (chameaux, guide, escorte, vivres, eau, armes...). Leurs passeports seront établis en moins d'un jour (!).

- Si les investigateurs font intercepter le cargo Djalhun à Gibraltar, ils pourront interroger son capitaine (déjà aperçu lors de la réception chez Mlle Margaret Milford). Ce dernier a des ordres de la part du Syrien : les conduire sur une fausse piste. Il leur indique que Tarlik Kemral a embarqué à bord d'un bâtiment soudanais qui se rend à Alexandrie. Si les investigateurs le croient, les voici partis à l'autre bout de la carte (lorsqu'ils s'apercevront de leur méprise, ils navigueront à nouveau vers le port de Latakia, où le colonel De Fèvre aura déjà été assassiné).
- Ils peuvent tenter de couper la route du Syrien par avion en se rendant sur l'île de Malte. De la même manière, ils peuvent attendre le passage du cargo Djalhun. Dans ce cas, l'histoire sera la même que ci-dessus. À ce détail près que Chypre est la destination finale du Djalhun.

Pour résumer, disons qu'il n'est pas possible de rejoindre Tarlik Kemral. Leur route les mène immanquablement auprès du colonel De Fèvre, puis jusqu'au tombeau, où le Syrien les retrouvera...

Durant le voyage, le Gardien peut décider de faire intervenir un homme de main de Tarlik ayant pour mission l'élimination du groupe.



Séjour sur la côte

Arrivée à Latakia

Un vent chaud et humide balaye la mer et fait se soulever des paillettes d'écume. Il pousse vers le port les frêles embarcations de bois des indigènes. Par moment, quelques nuages chargés de pluie passent devant le soleil. Aussitôt, les voiles latines et les maisons du port se teintent de gris. L'instant d'après, le vent a chassé les nuages et, en attendant que d'autres prennent la place, la ville reprend sa blancheur éclatante.

La Syrie est sous mandat français depuis 1919. C'est durant les années 36-37 qu'elle obtiendra son indépendance.

Après avoir débarqué, le groupe est immédiatement assailli de vendeurs de toutes sortes, de mendiants et de rabatteurs proposant tous le meilleur hôtel. L'intervention d'un militaire chargé du maintien de l'ordre fera se disperser la foule. Il indiquera aux voyageurs que le fort se trouve au nord de la ville. Il vaut mieux qu'ils prennent un taxi plutôt que d'essayer de se frayer à pied un chemin à travers les préparatifs de la caravane qui part demain soir. Un léger bakchich et les voici conduits par un taxi jusqu'à l'entrée de la forteresse.

Nous avons vu que le Colonel De Fèvre pouvait déjà être assassiné. Dans ce cas, Audrey conduit directement le groupe vers Kassim et l'histoire reprendra plus bas. Pour la narration, nous allons considérer qu'il est toujours en vie.

Rencontre avec le colonel De Fèvre

Le colonel Gilles De Fèvre a été prévenu de leur arrivée. Il donne quelques ordres afin de faire disperser les abords de l'entrée, envahie par des familles et des marchands.

« *La caravane part demain soir. À chaque fois, c'est la même chose. Elle prend toute la place disponible.* »

Puis, il propose de passer à l'intérieur afin de se rafraîchir. Son bureau se trouve en surplomb des remparts et possède une terrasse pourvue d'un canon pointé vers le large. Lorsque l'aide de camp aura terminé le service, le colonel le fait se retirer. Il devient dès lors possible de parler ouvertement.

Avant tout, il fait savoir au groupe que la capitainerie lui fournit chaque jour la liste des navires les plus importants entrant ou quittant le port. Le cargo Djalhun ne figure sur aucun état (si les investigateurs désirent tout de même attendre, l'assassinat du colonel précipitera les événements).

Faire référence à la Fondation fait dire au colonel De Fèvre qu'il est prêt à fournir tout le matériel requis. Mis au courant des projets de l'expédition en plein désert, il met à leur disposition vingt chameliers et deux guides arabes, afin de leur éviter les tracas des rebelles. À cela s'ajoutent les armes, les munitions et les vivres pour un mois. Le tout sera prêt le lendemain.

« *En attendant, je vous propose d'étudier les cartes de la région. La Fondation m'a informé de l'urgence de vos recherches. Il ne faut pas que vous perdiez de temps. Une grande partie des territoires que vous devrez traverser sont sous notre mandat.* »

Cela ne pose donc pas de problème. Par contre, rien ne peut être fait sans l'accord des chefs de tribus.

« *Les guides seront chargés de vous obtenir les droits de passage et l'autorisation de boire l'eau des puits. Certains chefs tribaux sont assez lunatiques et aiment bien nous faire patienter. Rassurez-vous, Tarlik Kemral est soumis aux mêmes contraintes et ne progressera pas beaucoup plus vite que vous. Même s'il traite avec les voleurs. Les bandes attaquent et pillent les oasis, mais doivent combattre les tribus.* »

« *Des rapports signalent d'ailleurs des regroupements de bandes au nord. L'état-major craint une flambée de violence dans la région et va multiplier les patrouilles* ».

Toute la journée est réservée à l'organisation de l'expédition. Ils rencontreront leurs guides (Ahmad et Youssaf) et assisteront aux préparatifs des chameliers.

Le colonel assassiné !

Le soir même, les investigateurs sont invités à la table du colonel, en compagnie du reste de ses officiers : le capitaine Liétan et les lieutenants Bromon et Néchel. Quelques heures plus tard, les officiers prennent congé. Le colonel invite les investigateurs à passer leur dernière nuit dans un lit puis entame une inspection des remparts du fort.

Une heure plus tard, un hurlement retentit dans l'enceinte. Un clairon sonne l'alerte et tous les hommes prennent leurs positions. Le colonel De Fèvre gît gorge tranchée non loin de ses appartements.



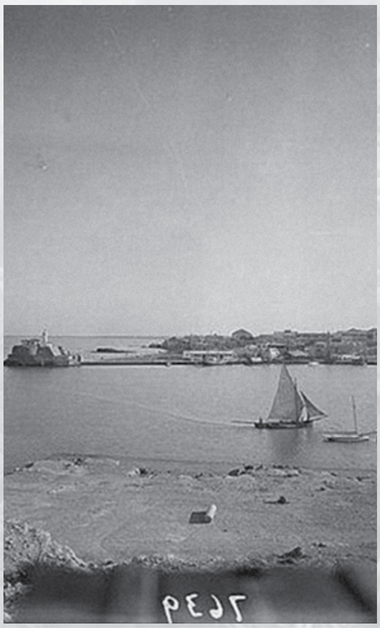
Colonel De Fèvre

Contact de la Fondation en Syrie

C'est un grand rouquin aux moustaches finement taillées. Tiré à quatre épingles dans son uniforme de l'armée française, il rapproche les talons avant de s'adresser à n'importe qui. Lorsque c'est un homme, il accompagne son attitude d'un bref mouvement de l'index en direction de sa casquette et lorsque c'est une dame, il termine son mouvement d'une pression du pouce et de l'index sur la visière afin d'ôter son couvre-chef.

Il commande la garnison établie dans le fort de Latakia, port principal du territoire sous mandat français. C'est quelqu'un de loyal envers la Fondation et son pays. Mais il n'aura pas le temps d'aider les investigateurs, à moins que ces derniers parviennent à empêcher sa disparition. En effet, Tarlik sait qu'il opère pour la Fondation et le fera assassiner.

Personnalité
Distingué, droit, autoritaire



Les officiers français

Les trois officiers aux ordres du colonel sont loyaux à la France. Ils ont la nostalgie du pays et ont hâte de rentrer dans leurs foyers. Ils ne feront rien qui puissent permettre à leur hiérarchie de les mettre en cause ou qui risque de leur passer plus de temps que prévu dans ces contrées.

Personnalité
Disciplinés, réglementaires, vigilants

L'état de santé des deux investigateurs

L'investigateur atteint du pourrissement (la peste des croisés) devra tôt ou tard se résigner à invoquer le monstre pratiquant la saignée. Il y a peu de chance que les flacons de sérum suffisent à le faire tenir assez longtemps pour qu'il apprenne à se servir de la Coupe des Croisés.

Pour le cas où il réclamerait l'aide de Kassim (qui connaît peut-être quelque chose à ce mal), il sera présenté dans plusieurs jours (cf. *Le Messager des Étoiles*) à un vieil Arabe qui lui dira simplement ces mots : « *La Coupe des Croisés était l'ornement d'une chapelle chrétienne où seuls les fous ou les démons peuvent se rendre* ».

Quant à l'investigateur mordu par l'Incubus, il ne change apparemment pas de physionomie. Seule son image dans un miroir, à la surface de l'eau, dans le reflet d'une lame... trahit son véritable aspect. Pour l'instant, il n'a pas la plus petite idée de ce que lui réserve l'avenir.

Immédiatement, le capitaine Liétan déclare prendre le commandement de la garnison. Il ordonne aux lieutenants de faire fouiller la citadelle à la recherche du meurtrier. Les premières informations indiqueront que le guide Youssaf manque à l'appel. Des ordres sont donnés pour qu'on le retrouve.

C'est Tarlik Kemral qui s'est offert les services de Youssaf, un espion à la solde des indépendantistes, pour faire assassiner le colonel.

Un nouveau commandement

Pour l'heure, le capitaine Liétan demande au groupe de bien vouloir lui accorder un entretien. Dans la chaleur humide de son bureau, il peut mettre hors de cause les investigateurs (même si leur arrivée coïncide avec le meurtre). Le groupe avait apparemment obtenu ce qu'il était venu chercher et il ne voit aucune raison de vouloir éliminer De Fèvre dans ces conditions. De plus, les gardes peuvent témoigner que tous les civils sont sortis de leurs chambres juste après que le cri ait été entendu.

Par contre, il indiquera qu'il est dans l'incapacité de donner suite aux préparatifs commandés par le colonel De Fèvre. Il reçoit maintenant ses ordres directement de France, en attendant l'arrivée d'un nouvel officier.

« *Par contre, si vous pouvez produire un ordre de réquisition signé d'un représentant du ministère ou par l'un de mes chefs d'état-major, je me ferais un devoir de tout mettre en œuvre pour vous donner satisfaction... ou tout au moins pourriez-vous me prouver qu'il s'agit là d'une opération militaire, ce dont je doute. Pouvez-vous m'en dire plus* ? »

Séquence paranoïa !

Les investigateurs peuvent décider de tout dévoiler. Dans ce cas, le capitaine Liétan les écoute d'un air attentif avant de se départir d'un « *je vois* » ; suivi d'un « *je pense que vous devriez attendre ici les résultats de l'enquête* ». Il n'imagine pas une seconde que l'armée puisse ignorer l'existence d'un tel danger, aussi invraisemblable puisse-t-il paraître.

Le capitaine Liétan est toujours contraint d'attendre les ordres. Pendant ce temps, Tarlik Kemral progresse vers le tombeau mais les investigateurs n'ont pas le droit de le laisser prendre une quelconque avance. Sans ressource au bord d'un des plus terribles déserts du monde, les investigateurs ont l'étrange sensation que le voyage se termine ici...

La caravane

Kassim, guide syrien

Selon la manière dont se conclut leur confrontation avec le capitaine, les investigateurs peuvent quitter le fort de différentes façons : par la grande porte, ou le plus discrètement possible, sans attendre l'arrivée de la police militaire chargée de l'enquête, ce qui peut les rendre suspects...

Leur prochain objectif est de trouver un guide. L'un des investigateurs peut faire jouer ses propres relations pour établir le contact avec Kassim. Sinon, c'est par l'intermédiaire d'Audrey que les investigateurs feront sa connaissance. En effet, la jeune femme connaît cet individu et n'envisage pas de parcourir le désert sans celui qu'elle considère comme le meilleur guide.

Le vent soulève un nuage de sable et le porte jusque dans l'enclos. Imperturbable, le chameau continue de mastiquer. À côté de l'enclos, l'échoppe de Kassim attend la venue des clients.





L'homme est assis à califourchon sur un tabouret et tire la langue en ajustant le bourrelet de cuir d'une selle qu'il s'efforce de recoudre. Quelques gouttes de sueur perlent sur ses joues et captent la poussière. Il doit avoir une trentaine d'années.

Kassim fait passer ses invités à l'intérieur de sa maison et leur propose du thé.

« *Colonel De Fèvre a été assassiné. C'est triste. Je connaissais le colonel. Mon père était caporal. Il a été tué par les rebelles en libérant une mission chrétienne. Pas bon les missions chrétiennes. Mahomet. C'est lui notre prophète. Kassim porte la marque du prophète* (il montre ses deux dents de devant espacées). *Avec moiselle Audrey on a déjà échappé aux rebelles. Pas une balle n'a touché Kassim. Un jour, Allah dira à Kassim ce qu'il doit faire.* »

Dès qu'il apprend que le groupe souhaite se rendre dans le désert, il propose son aide. Il est toutefois prudent de préciser l'existence de Tarlik Kemral et de ses hommes de mains.

« *Des fusils ! Il faut des fusils ! Vous avez des francs ?* »

Voici ce que Kassim propose :

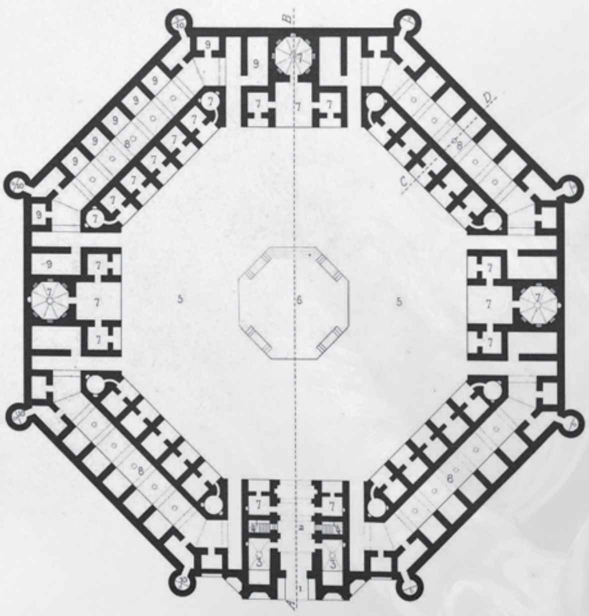
« *Le père de ma femme vend des chameaux. La caravane achète beaucoup mais il en trouvera. La caravane part cette nuit, il faut aller vite. Elle part pour se rendre à Dibsah, au lac de l'Euphrate, au nord. Nous pourrons voyager avec elle en sécurité. Après, il faudra la laisser pour nous enfoncer dans le désert, vers le sud à travers les montagnes. C'est plus difficile pour les fusils depuis que les Français sont là. Les fusils sont pas bons. On peut essayer d'en acheter dans la caravane.* »

Son beau-père habite quelques kilomètres au nord. Moyennant finances, il n'y a pas de problème pour se procurer les chameaux. « *Je les gardais pour des Turcs. Ils iront à pied...* »

Les investigateurs doivent également se procurer des vivres avant de rejoindre le point de départ de la caravane.

La caravane

Ce ne sont pas moins de trois cents chameaux qui sont regroupés dans une petite vallée. Un nuage de poussière enveloppe le troupeau et les douzaines d'hommes occupés à charger les animaux. Partout, des paniers d'osiers, des balles soigneusement liées ou des sacs attendent qu'on leur trouve une bête. La scène est inondée des cris des hommes et des femmes s'en prenant aux animaux réfractaires. Par endroits, on peut apercevoir des militaires français effectuer leur inspection, sans doute à la recherche de l'assassin du colonel.





Kassim Hefensi

Guide syrien

Kassim est un guide syrien d'une trentaine d'année. Il s'exprime en français avec un épouvantable accent. Il est très fier que son père ait été caporal des Français.

Objectifs
Guider les investigateurs à travers le désert.
Interpréter les signes autour de lui comme des messages du prophète.

FOR	50	CON	55
TAI	55	DEX	60
APP	50	ÉDU	45
INT	50	POU	55

Mouvement : 8
Points de Vie : 12
Santé Mentale : 50

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	50 % (25/10)
Action	25 % (12/5)

Combat
Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 points de dégâts
Corps à corps (couteau) 50 % (25/10), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Personnalité
Jovial, serviable, superstitieux

Comportement
Lorsqu'il fait référence à un lieu, il a l'habitude, à force de contorsion du poignet, de pointer son index dans la direction se trouvant derrière lui, peu importe si c'est la bonne. Voici quelques réflexions permettant de situer le personnage :

« Je ne peux pas mourir avant d'aller à la Mecque, l'an prochain. »

« J'attends qu'Allah me dise quoi faire ou m'interdise. Il ne m'interdit pas de vous aider, donc je dois vous aider. »

« Mon père disait : il est plus facile à un chameau de passer par le trou d'une aiguille, qu'à un officier français de suivre la piste de cent chèvres. » (...)

(...) (Si la zoologie appelle chameau un animal à deux bosses, l'usage veut que l'on nomme « chameau » le dromadaire vivant dans le désert. C'est comme ça.) La moitié du temps, il appuie son raisonnement de démonstrations par l'absurde ou de lapalissades. L'important est que le bon sens finisse toujours pas l'emporter.
« Si nous perdons du temps à passer par là, nous arriverons plus tard. »



Nepsan

Chef de la caravane

Le chef de la caravane a une cinquantaine d'années. Il est très respecté par tous les caravaniers et personne ne met en cause son jugement.

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	75 % (37/15)
Action	50 % (25/10)

Combat
Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 points de dégâts
Corps à corps (Sabre) 50 % (25/10), 1D6 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Personnalité
Noble, fier, magnanime

Non loin de là, un groupe d'Arabes vêtus d'amples étoffes blanches observe les préparatifs. L'un d'eux place sa main au-dessus de ses yeux et porte son attention vers des animaux en difficulté.

« *C'est Nepsan, le chef de la caravane. Il est avec les guides*, dit Kassim. *C'est à lui qu'il faut demander pour que la caravane vous emmène* ».

Nepsan pose quelques questions sur leurs motivations et pour s'assurer qu'il n'a pas affaire à des espions. Enfin, Kassim sort quelques pièces d'une sacoche et les tend au chef de la caravane. Ils sont admis. La caravane partira à la fraîcheur de la nuit, vers deux heures du matin.

« *Nous devrons quitter la caravane à l'oasis de Mers El Aman*, explique Kassim. *À mi-chemin du lac de l'Euphrate.* »

La nuit descend bientôt sur le campement. Au loin résonne soudain la voix du muezzin. Kassim déroule un petit tapis en direction du sud et entame la prière. Roulé dans sa couverture, l'un des investigateurs sent le pourrissement lui démanger le bras.

Les Pierres et le Vent

L'oasis de Mers El Aman

Quatre jours ont passé depuis que la caravane a quitté Latakia.
Les investigateurs se sont habitués à leur monture et vivent maintenant au rythme du balancement des chameaux. Ils arrivent en vue de Mers El Aman. C'est là qu'ils devront se séparer du reste de la troupe. Kassim a eu raison toutefois, ils n'ont eu aucun ennui jusque-là. Les chameliers font stopper leurs bêtes à l'extérieur de la palmeraie. Il n'est pas question que trois cents chameaux se mettent à manger l'oasis !
Par petits groupes, les caravaniers se rendent à pied jusqu'au point d'eau afin de remplir leurs outres.

L'endroit est habité par une tribu pacifique. Quelques abris de toiles sont rangés sous les arbres et un troupeau de chèvres broute non loin de là. Rapidement, le campement est organisé et on entend quelques chants s'élever dans la nuit. Pour la caravane, c'est le dernier oasis avant l'Euphrate. Pour les investigateurs, c'est le début de l'inconnu.

Kassim indique qu'il faut aller demander au chef du village le droit de continuer. Durant cette brève discussion, les investigateurs peuvent apprendre que les villages ont récemment aperçu des bandits.

Un Voleur de chameau !

Tout à coup, des cris retentissent. L'un des chameliers hurle à qui veut l'entendre qu'on lui a volé un chameau et qu'on lui a laissé un animal estropié à la place. En s'intéressant à la conversation, on peut apprendre qu'effectivement, un chameau s'est blessé à une patte et qu'il n'est pas équipé pour porter des sacs. Le chef de caravane intervient et fait desseller l'animal. On peut s'apercevoir alors que les lambeaux d'étoffes dissimulent une selle de l'armée française, invisible jusqu'ici.

« *Les Français, les Français !* » fait tout le monde sans aboutir à une quelconque conclusion.



Note au Gardien

Le chameau a été volé par Youssaf, l'assassin du colonel. Il avait échappé aux soldats et s'était caché parmi la caravane. Il a volé un chameau pour prévenir Tarlik Kemral de ses découvertes.

Nepsan, le chef de la caravane, indique qu'il est hors de question de poursuivre le voleur dans la nuit et précise au marchand que ce sont les risques du métier (sic).

Kassim tente de dissuader les investigateurs de suivre les traces du voleur dans l'espoir de le rattraper. Il peut avoir plusieurs heures d'avance et les traces filent vers le nord. « *C'est un désert de pierres, impossible de suivre les traces et il y a trois oasis par là. Notre destination va au sud. S'il est parti vers le nord, c'est que nous sommes devant votre ennemi.* » Le bon sens de Kassim est désarmant.

Cependant, William Percy décide de tenter sa chance. Il a une chance sur trois de localiser Tarlik Kemral et considère que c'est une occasion qui ne se reproduira pas. Par contre, il interdit à quiconque de l'imiter. Il décide de partir immédiatement, en choisissant une oasis au hasard. Il prend de l'eau pour trois jours et un fusil avant de souhaiter bonne chance aux investigateurs.

Note au Gardien

William Percy sera de retour dans quelques jours *(cf. La Montagne hors du temps, p. 109).*

Un village attaqué

Très tôt le lendemain matin, la caravane se remet en route. De leur côté, et guidés par Kassim, les investigateurs vont devoir traverser les montagnes puis s'aventurer en bordure d'un des plus dangereux déserts du monde.

Sans autre bruit que le martèlement des pattes sur les pierres, la colonne entame l'escalade des contreforts des montagnes. Du sol aride s'élève une fine poussière balayée par un vent chaud desséchant. Durant trois jours, l'expédition remonte des défilés et longe des crevasses, avant de parvenir sur un surplomb, de l'autre côté des montagnes. Là, les investigateurs ont un aperçu des épreuves restant à surmonter. À perte de vue, un terrible désert s'étend devant eux.

Kassim précise qu'à quelques heures de marche se trouve une oasis où ils pourront être accueillis. En effet, on peut bientôt apercevoir la cime des quelques arbres se détachant sur le fond ocre du désert. Kassim sort une paire de jumelles et observe l'horizon avec attention.

« *Les bandits attaquent le puits !* »

On peut apercevoir une trentaine de pillards galoper en direction des arbres. Soudain, le son d'un clairon résonne dans l'oasis et une dizaine de soldats à l'uniforme français se placent en défense et forcent les cavaliers à stopper leur charge et à se mettre à couvert.

Mais les investigateurs peuvent également surprendre une douzaine de cavaliers en train de progresser de manière à prendre le village à revers. Il est évident que les défenseurs ont déjà toutes les peines du monde à tenir les bandits en respect. Si ceux-là pénètrent dans l'oasis, ce sera le massacre. Kassim a déjà sorti son fusil et apprend aux occidentaux que son père, le caporal, n'aurait jamais laissé la seule richesse du pays tomber entre les mains de pillards.

L'effet de surprise est du côté des investigateurs et quelques coups de feu mettent les bandits en déroute. La bande disparaît dans un nuage de sable, tandis que les habitants de l'oasis saluent le courage des militaires et acclament l'arrivée à point nommé des investigateurs.

Le détachement français

Les militaires appartiennent à l'armée française et sont commandés par le lieutenant Bromon, déjà rencontré lors du dîner au fort de Latakia (selon la manière dont se sont déroulés les événements du fort, le lieutenant se montre bienveillant ou méfiant).

Le lieutenant attaché à la surveillance des puits est en patrouille. Sans eau, les voleurs sont paralysés et sont contraints de rester statiques, en attendant que le gros des forces françaises attendues les réduise en pièce. On ignore toujours si les pillards obéissent à une consigne ou attaquent de manière anarchique. Rien ne permet de supposer qu'ils soient dirigés par un chef. On estime qu'une vingtaine de bandes sont passées à l'attaque. Chaque bande compte entre trente et cinquante hommes. L'état-major prend la menace très au sérieux, mais ne dispose que d'une centaine d'hommes. Les autres sont attachés à la surveillance de la frontière turque.



Un bandit sur un chameau

Pour réussir leur attaque, les bandits comptent sur l'effet de surprise et le fait que douze d'entre eux prennent le détachement français à revers. L'arrivée des investigateurs bouleverse leur plan et les fait déguerpir rapidement.

Points de vie : 14

Combat
Fusils 50 % (25/10), 2D6 points de dégâts





Driss Mahara

Cet astrologue s'exprime toujours très calmement et lentement. Les étoiles lui ont appris la patience et le sens caché de certaines révélations. Il sait qu'un grand danger arrive, mais il sait aussi que son peuple doit aider les Occidentaux.

Compétences
Astrologie 75% (37/15)

Personnalité
Calme, perspicace, sage



Ralifa

Fils de Driss Mahara

Le fils de Driss Mahara ne parle pas. Il obéit à son père et se forge son propre avis sur les colonialistes. Il sait que l'heure est proche où les arabes seront maîtres de leur destin.

Objectif
Après la mort de son père, il aidera les Occidentaux que son père avait aidés avant lui.

Combat
Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 points de dégâts
Corps à corps (Sabre) 75 % (37/15), 1D6 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Personnalité
Silencieux, vengeur, reconnaissant

Aussi les tribus s'organisent-elles pour leur propre compte. Si la France ne parvient pas à briser le mouvement des rebelles, la région sera bientôt à feu et à sang. Les ordres du lieutenant sont d'empêcher quiconque de s'approprier cette eau et d'attendre qu'on le relève.

Six Arabes armés de fusils s'approchent de l'expédition. L'un d'eux est le chef du village et tient à remercier les investigateurs de leur intervention. Ce soir, ils seront ses invités. Même la femme blanche peut venir...

Le Messager des Étoiles

Les paroles de Mahara

Les Occidentaux ont installé leur campement à quelques mètres de l'étang. Un domestique leur demande d'ôter leurs chaussures puis les fait entrer. L'intérieur de la tente est éclairé par de petites lampes à huile. Il règne une odeur d'encens. Disposés sur le sol, des tapis amortissent les pas des visiteurs. Assis en tailleur, un homme au visage buriné par le soleil accueille ses invités en leur proposant de se joindre à son repas composé de légumes et de mouton.

Leur hôte se nomme Driss Mahara. À ses côtés se trouve assis un jeune garçon d'une quinzaine d'années : son fils Ralifa. Il précise qu'Allah n'a pas souhaité le doter de la parole. Il ne dit jamais rien.

Ils commencent par échanger des propos banals, tandis que Kassim et Audrey effectuent les traductions pour les investigateurs. Puis, on parle de la venue des Français, de la liberté des tribus et du prophète.

Le repas terminé, Driss Mahara demande aux investigateurs :

- « *Croyez-vous aux étoiles ?* » L'homme fait allusion à l'astrologie et explique que ses pairs ont toujours appris à leurs fils la manière de lire les messages des cieux.
- « *Les étoiles disent qu'un jour les impérialistes partiront et que les peuples de ces pays entreront en guerre.* »

Puis, il fait allusion à une prédiction qui les concerne plus directement :

- « *Il y a de nombreuses saisons, un voyageur étrangement vêtu est sorti du désert. Il est mort peu de temps après, apparemment de vieillesse. Il portait avec lui une carte qui devint l'enjeu de sanglantes rivalités. Elle fut dérobée et emportée par-delà les mers. Peu de temps après, les étoiles annoncèrent la venue d'occidentaux marchant vers le sud, à la recherche d'un mirage. Les mirages sont le rêve inaccessible des hommes. Ils sont la réalité des fous ou des démons.* »
- « *Les étoiles disent que les pas des voyageurs se noieront dans la fureur des flots.* »
- « *Elles racontent que le désert vous engloutira et que les pas des voyageurs rejoindront ceux de leurs ennemis dans la tombe.* »
- « *Elles disent que le scorpion vous servira de guide et que des armées entières disparaîtront de la réalité.* »

Si on lui demande des précisions, Mahara indique seulement que « *Les étoiles annoncent l'avenir, les hommes lui donnent un sens* ».

Note au Gardien

L'épisode de la carte est celui parcouru par l'homme ayant remis le plan à l'un des investigateurs au début de l'aventure. L'histoire des occidentaux marchant vers le sud est une référence à leur propre expédition. Les autres prédictions font référence à l'avenir, avec toute la difficulté d'interprétation que cela impose (des flots ? dans le désert ?).

Il se fait tard et Driss Mahara indique qu'il doit recevoir demain les chefs de guerre des tribus voisines. Les patrouilles françaises tentent d'intercepter les bandes de voleurs regroupées au nord, mais le pire est à craindre pour les villages se trouvant sur la route des pillards.

Si les investigateurs tentent d'établir un lien entre l'organisation d'une armée de voleurs et Tarlik Kemral, Driss indique que, pour l'heure, personne ne sait s'il y a vraiment un chef à leur tête. Il ajoutera que :

« *Les occidentaux doivent suivre leur route et les Arabes la leur. Allah décidera si elles doivent se rejoindre...* »

Il donne congé à ses invités et son fils les raccompagne jusqu'à leur campement.

Une rencontre dans la nuit

Profitant qu'il soit isolé un bref instant, l'investigateur atteint de pourrissement est discrètement approché par un vieil arabe qui a deviné son état. Le vieil homme lui révèle simplement qu'il peut être soigné par la Coupe des Croisés.

Celle-ci était l'ornement d'une chapelle chrétienne « *où seuls les fous ou les démons peuvent se rendre…* » (des paroles semblables viennent d'être prononcées par Driss Mahara).

Nouvelle attaque

Une heure avant le lever du soleil, Kassim réveille les membres de l'expédition. La route est encore longue jusqu'au tombeau. Cette nuit, les hautes montagnes aux pieds desquelles se trouve l'oasis ont accroché les nuages. Un orage se prépare mais leur guide précise que seule la montagne bénéficiera de la pluie. Il ne pleut jamais dans le désert.

Alors qu'ils grimpent sur leurs montures, l'un des fusiliers donne l'alerte. « *Les voleurs !* »

Depuis la direction où ils ont fui la veille, une centaine de cavaliers chargent vers eux. Dans quelques minutes, ils attaqueront la palmeraie. Immédiatement, les militaires prennent position. Le lieutenant Bromon se tourne vers les occidentaux : « *Fuyez ! Et donnez l'alerte auprès des autres villages. Nous allons les retenir.* » Kassim est déjà en selle. « *Allah ne me demande pas de rester, donc nous devons partir !* »

L'expédition n'a aucune chance de remporter une seconde victoire face à ces cavaliers. Il faut fuir vers le sud en longeant la montagne, puis s'enfoncer dans le désert.

Une dizaine de minutes plus tard, la bataille s'engage. Une soixantaine de cavaliers enfoncent les rangs des fusiliers français, tandis que les autres prennent les fuyards en chasse. Il est indéniable qu'ils sont plus rapides que les chameaux de l'expédition. La poursuite est engagée.

Au sommet des montagnes, le tonnerre commence à gronder, étouffant quelques instants les bruits de la bataille. Au détour d'un rocher, Kassim stoppe en bordure d'une large rivière asséchée. Depuis la crête des montagnes, le tonnerre gronde encore. Cette fois-ci, il ne s'arrête pas. Le grondement se poursuit et s'amplifie.

« *C'est du suicide de passer la rivière,* crie Kassim en faisant de grands gestes. *L'eau de la montagne va faire un torrent de boue qui va tout emporter.* »

En effet, à deux cents mètres de là une trombe de boue s'évase sur tout le lit de la rivière. Il faut traverser avant que les bandits ne soient sur eux !

Les voleurs ont arrêté leurs chevaux de l'autre côté de la rivière et mettent en joue la petite troupe. Il faut se mettre à l'abri derrière quelques rochers.

« *Vous avez vu comment les traces laissées dans la rivière ont disparu sous la fureur des flots ?* » fait Kassim en faisant référence à la prédiction de Mahara…

Le tombeau dans le désert

Les chameaux refusent d'avancer

Les investigateurs continuent de progresser dans le désert, avec l'espoir de trouver le tombeau du démon de guerre pour lui loger une balle d'ambre. S'ils tentent d'éliminer le Syrien et qu'ils échouent, plus rien ne pourrait empêcher Tarlik de mener son projet à terme.

Tout à coup, l'un des chameaux se cabre et refuse d'aller plus loin.

Si les investigateurs tombent entre les mains des pillards, voici les ordres de ces derniers :

Si des occidentaux civils sont capturés, ils doivent être confrontés à Tarlik Kemral qui décidera seul de leur sort (en l'occurrence, ils seront conduits jusqu'au tombeau, assisteront à l'éveil du démon de guerre et seront laissés dans la tombe...).

C'est le moment de préciser la situation du Syrien. William Percy ne s'est pas trompé en chevauchant vers le nord. Il n'a pas tardé à repérer l'armée de Tarlik, composée d'un ramassis de pillards et de voleurs subjugués par son remarquable talent d'orateur et son charisme. Il a constitué son état-major avec les chefs des bandits, à qui il a promis la richesse et le pouvoir.

Cinq cents hommes font maintenant route vers le sud, en direction du tombeau, suivi discrètement par William Percy, qui n'est pas encore parvenu à éliminer son ennemi. Les investigateurs viennent d'être les témoins d'une attaque de l'avant-garde ennemie.

La rencontre entre les deux parties n'est plus qu'une question d'heures.



Il en est de même pour toutes les autres montures. Il est toutefois possible d'obliquer, un peu comme si les chameaux refusaient de s'approcher de quelque chose que leur instinct avait décelé mais acceptaient d'en faire le tour. Pourtant, à perte de vue, les dunes se laissent caresser par le vent. S'il y avait un tombeau ici, cela fait des siècles qu'il est enfoui sous les sables.

Après avoir deviné que les chameaux préfèrent éviter une certaine zone (quelques centaines de mètres de diamètre), les investigateurs peuvent continuer à pied, à la recherche d'un indice. L'attitude des animaux et le contrôle sur la carte laisse penser que le tombeau se trouve quelque part sous le désert. Mais il faudrait des jours, voire des semaines, pour tout déblayer. Alors que dans quelques heures, l'armée de Tarlik sera sur place.

C'est à ce moment que se déclenche un événement imprévu. Imperceptiblement, l'un des investigateurs a vu ses pieds s'enfoncer dans le sable. Il lui est rapidement impossible de bouger, prisonnier des sables mouvants !

Tous ceux qui s'approcheront pour lui porter secours verront le désert se creuser en forme d'entonnoir. À leur tour, les voilà pris au piège, incapables de trouver des appuis dans le sable mou. Au bout de quelques minutes, seules les épaules du malheureux émergent encore du sable. L'instant d'après il disparaît, tandis que le sable continue de s'écouler dans l'entonnoir.

« *C'est sûrement un ancien puits couvert par le désert. Ce n'est pas une tombe pour un chrétien* », indique Kassim, alors que le siphon continue de se creuser.

Le puits de sable

À demi-étouffé par le sable, l'investigateur (peut-être plusieurs) est libéré de son entrave après une chute de cinq mètres. Dans la plus totale obscurité, il sent le sable continuer à lui couler sur les épaules et ses pieds s'enfoncer dans un autre siphon. Il est cependant aisé de s'en échapper et il peut trouver des appuis sur un sol de pierre.

Le siphon a cédé la place à un trou et un rayon de lumière apparaît, éclairant un nuage de poussière. À ce moment, il est possible de communiquer avec les investigateurs restés en surface, mais surtout d'explorer l'endroit.

On a creusé un puits à la verticale d'une grotte où coulait une source. Aujourd'hui, la source est tarie et remplacée par l'écoulement du sable. L'endroit mesure cinq mètres de hauteur et une dizaine de mètres de diamètre. L'instant de surprise passé, c'est son contenu qui impressionne les investigateurs. Des gens sont venus ici, il y a fort longtemps...

Préservée du temps, une peinture murale illustre le siège d'une ville et son pillage par une armée. Au centre d'un temple, on peut encore deviner le combat opposant les assiégeants à une créature apparemment non-humaine. Au-dessus de la fresque, à demi-effacée, se trouve encore une partie de l'inscription déjà relevée sur le tapis aperçu en Angleterre. En dessous, on peut déchiffrer le nom déjà traduit par les investigateurs lors de l'introduction : Dra'Hital.

Sur le sol, face à l'illustration, on a déposé des récipients de terre cuite dont le contenu s'est perdu avec les siècles. Il règne dans la salle un sentiment d'oppression et la peur d'une malédiction. La salle ne contient rien d'autre, mis à part un imposant tas de pierres posées dans un recoin (les rochers masquent l'entrée d'une seconde salle où se trouve le tombeau).

Tarlik arrive sur place

Que les investigateurs aient entamé le déblaiement des rochers ou pas, la voix de Kassim retentit du haut du puits : « *Les voleurs !* »

Quelques minutes plus tard, de nombreux éclats de voix se font entendre à la surface. Les investigateurs restés en haut sont immédiatement fait prisonniers alors qu'une douzaine d'hommes se préparent déjà à descendre à leur tour dans le puits. Il est impossible de deviner sous quel voile se cache Tarlik.

Il faut envisager le cas où les investigateurs décident de défendre leur position. Ils peuvent éliminer les premiers voleurs à pénétrer dans la salle, mais rapidement ils n'auront plus de cibles en vue. À ce moment-là, une voix déjà entendue en Angleterre se fait entendre depuis la surface.





Tarlik Kemral s'adresse à eux : « *Vous n'avez pas d'eau, j'ai des otages. Nous pouvons mettre le feu à ce trou et vous asphyxier. Placez-vous dans la lumière, les mains sur la tête.* »

Effectivement, les investigateurs ne sont pas en position de négocier. S'ils répugnent à exécuter l'injonction du Syrien, ils ne tardent pas à voir une ombre passer devant le trou du puits. La seconde d'après, les hommes de main lancent dans le vide le corps de l'astrologue Driss Mahara, avec lequel ils ont discuté la veille au soir. Il a une corde autour du cou. Sous le choc, les cervicales se brisent dans un bruit sec.

« *La prochaine fois, ce sera votre guide !* »

Bien sûr, si l'un des investigateurs a été fait prisonnier, Tarlik le préfèrera à Kassim. Trente secondes plus tard, une nouvelle ombre se place au-dessus du trou. Les hommes de main passent une corde autour du cou du malheureux (Kassim ou un investigateur) et le font doucement descendre dans le puits. La victime n'ayant pas les mains attachées peut passer ses doigts dans la corde et éviter l'étouffement. C'est justement ce que souhaite Tarlik : que les prisonniers du puits voient se balancer leur ami en train d'agoniser, pendu dans la lumière !

Le seul moyen qu'ils ont d'éviter la mort à leur ami est de se rendre.

Si malgré tout rien ne les fait abandonner, Tarlik met sa menace à exécution et fait jeter des étoffes imbibées d'huile enflammée dans la grotte, faisant tout disparaître sous une épaisse fumée noire. L'asphyxie est inévitable, sauf s'ils se rendent.

Le Syrien pénètre dans le tombeau

Une demi-douzaine de voleurs entreprend une fouille en règle puis leur attachent les mains dans le dos. Tarlik descend à son tour et ses hommes lui remettent les objets en possession du groupe (la carte, la tablette, les fioles de sérum, la balle d'ambre...).

« *Une balle d'ambre ! Ainsi la Fondation prétend connaître la valeur de son ennemi*, fait Tarlik en la glissant dans sa ceinture. *Vous ignorez tout de ce que vous allez découvrir ! Pourtant, je salue votre audace et votre folie.* »

Il jette les fioles de sérum à terre et les brise d'un coup de talon. Puis, il donne quelques ordres en arabe et ses hommes commencent à déblayer le passage comblé par les pierres. Dans le même temps, on voit descendre par le puits un fauteuil d'osier suspendu à des cordes. Se cramponnant et gémissant, Mlle Margaret Milford descend à son tour dans la grotte.

« *Aaaah, voici la mariée !* s'écrie Tarlik.

« *Est-il ici ?* demande la vieille femme aveugle d'un air avide.

« *Un moment ma chère. Dans quelques instants, vous allez rencontrer votre époux.* »

Les hommes de main ont fini de déblayer l'entrée de la seconde salle. Ils offrent une torche à Tarlik et ce dernier emprunte le passage. On entend bientôt quelques paroles incompréhensibles prononcées dans une langue inconnue. Puis, Tarlik ordonne à ses hommes d'entrer.

« *Eux aussi !* » fait-il en désignant les prisonniers.

Le tombeau est ouvert

La seconde grotte est environ trois fois plus grande que la première et deux fois plus haute. Une série de degrés naturels descendent jusqu'à une étendue plane constituée de petits graviers. Dans le fond, on a entassé de grosses pierres et donné à l'ensemble la forme d'un autel. Sur cet autel se trouve un sarcophage, taillé d'un seul bloc. Il mesure près de trois mètres de longueur et un mètre d'épaisseur. Une large dalle de pierre sculptée le ferme comme une chape. La fraîcheur de l'endroit saisit les visiteurs.

À la lueur des torches, Tarlik Kemral fait placer ses hommes de part et d'autre du sarcophage, tandis que trois chefs de voleurs entrent à leur tour dans la salle en aidant Margaret Milford à se tenir debout. Ils font asseoir (c'est très important) les investigateurs au pied d'un mur et les tiennent en respect avec leurs armes. Le Syrien commence à tracer des signes dans le gravier, tout en psalmodiant des prières oubliées. Il s'agenouille et répand devant lui le contenu d'un petit sac. Sans doute un composant quelconque. Puis, il ordonne qu'on pousse la dalle couvrante.

Un courant d'air glacé s'échappe des fissures dans un bruit terrifiant. Effrayés, les voleurs superstitieux lâchent leur prise et reculent. Leurs chefs les exhortent à reprendre le travail, tandis que Tarlik Kemral continue de prier, à genou dans le gravier.

Un mot revient souvent : Dra'Hital...

Malgré le fait qu'aucun voleur n'obéisse, la dalle commence à glisser du sarcophage de pierre. Le démon de guerre se passe de serviteur et s'octroie la liberté !

Une épouvantable méprise a fait éclater la colère du démon de guerre.

Tarlik Kemral s'est imaginé qu'il lui suffisait d'embrasser une vierge pour devenir humain. Hélas, l'énergie vitale de la vieille femme n'a pas suffi à rassasier le démon. Il a immédiatement dévoré celle des hommes présents dans la grotte, ceux dont la hauteur dépassait Tarlik Kemral resté à genoux. Par la même occasion, les investigateurs assis contre le mur ont été épargnés ! Le démon va maintenant se rendre jusqu'à la montagne hors du temps et retrouver les shamans muets. De là, il va construire son rêve d'opium et y trouver refuge. C'est dans le rêve d'opium du démon de guerre que Tarlik Kemral devra célébrer le mariage.

Les investigateurs vont devoir poursuivre leur ennemi jusqu'à ce mirage...

Notons l'exactitude des prédictions du vieil astrologue. Les voici engloutis par le désert, tandis que leurs pas ont rejoint ceux de leur ennemi dans la tombe.

Quelques secondes plus tard, la chape bascule derrière le sarcophage et se brise en résonnant sous la voûte. Une lueur bleutée éclaire maintenant le plafond au-dessus de la tombe et le rythme irrégulier d'une respiration semble provenir de l'intérieur du sépulcre.

« *Votre époux veut prendre femme* », fait Tarlik toujours agenouillé.

Aussitôt, Margaret Milford commence à marcher en direction du tombeau, mains en avant.

« *Je suis votre promise* », fait la vieille femme aveugle en manquant de trébucher à chaque pas. Ces mains finissent par trouver le rebord du sarcophage.

Au même instant un éclat aveuglant jaillit de l'intérieur. Tous les membres de l'assemblée se masquent les yeux, trop tard. Une cécité les a déjà tous frappés. Cependant, durant le dixième de seconde qui a précédé leur aveuglement, les investigateurs ont pu apercevoir une créature humanoïde se redresser dans le tombeau.

Aveugles, les investigateurs n'entendent plus maintenant que le hurlement de la vieille femme. Son cri atroce se répercute sur les murs de la grotte, jusqu'à ce que ses cordes vocales se déchirent. Quelques secondes plus tard, on entend plus que les prières de Tarlik Kemral.

« *Est-ce là ma promise, Tarlik* ? fait une voix empreinte d'éternité. *Elle ne suffirait pas à faire d'une larve un être humain. La vierge qui m'est destinée est plus fraîche que la fleur du matin. Ton outrage va te coûter la vie.* » Un bruit assourdissant envahit brutalement la grotte. Toujours aveugles, les investigateurs restent accroupis dans le coin du mur, tandis qu'autour d'eux résonnent les cris des voleurs restés debout. Peu après, le silence règne à nouveau.

« *Savoure ma clémence, Tarlik. Retrouve la montagne des shamans et guide-les jusqu'à mon rêve où tu célébreras mon mariage. Si tu échoues, je te promets une éternité de souffrances.* »

Les investigateurs sont aveugles

Un claquement sec suit le monologue du démon de guerre. Les investigateurs sont toujours dans l'impossibilité de distinguer quoi que ce soit. Ils entendent simplement le gravier crisser sous les pieds du Syrien lorsque celui-ci se relève. Il hurle un ordre en arabe et on entend les bruits de pas des voleurs pénétrant dans la grotte.

Après quelques exclamations de la part des nouveaux venus, Tarlik ordonne de quitter la pièce. « *Les blancs restent ici* », fait-il du bout des lèvres.

Dix minutes plus tard, le dernier voleur a remonté le long du puits et ramené la corde. Les investigateurs sont laissés dans la grotte, sans eau ni arme.

Les investigateurs tentent désespérément de distinguer quelque chose dans l'obscurité. À tâtons, ils peuvent découvrir les corps sans vie et desséchés des voleurs vidés par le démon. Ils ne distinguent plus la lumière du puits, peut-être juste un halo plus clair. Impossible de déterminer s'ils sont aveugles définitivement ou non.

Une tempête se lève à l'extérieur. Les investigateurs entendent le souffle du vent résonner à l'entrée du puits et du sable commence à tomber de nouveau.





La montagne hors du temps

Le retour de William Percy

William Percy a suivi l'armée de Tarlik Kemral depuis l'oasis de Mers El Aman. Il n'a pas réussi à localiser son ennemi et à l'éliminer. Cependant, il est parvenu jusqu'au puits de la même manière que les investigateurs : son chameau a refusé d'aller plus loin.

Il possède les cordes nécessaires pour faire sortir le groupe du puits. Dehors, la nuit commence à tomber et la pleine lune se lève. C'est sur ce constat que les investigateurs s'aperçoivent qu'ils sont en train de recouvrer l'usage de leurs yeux. Dans quelques heures tout devrait être rentré dans l'ordre.

Mais une terrible déception attend l'expédition : la tempête de sable a fait disparaître toute trace de l'armée du Syrien. Il est impossible de savoir dans quelle direction il est parti et donc de trouver la montagne des Shamans.

Tout à coup, un cri d'alerte retentit derrière une dune !

L'instant d'après, sur la crête de sable faisant le tour de leur position, un millier d'hommes, torche en main, forme un gigantesque cercle autour de la zone du tombeau. Le vent fait vaciller la flamme de leurs torches.

Puis, quatre d'entre eux descendent vers les membres de l'expédition. Parmi eux, on peut reconnaître Nepsan, le chef de la caravane laissée à Mers El Aman.

À côté de lui se trouve le fils de Driss Mahara. Un bandage sommaire maintient une blessure au bras gauche. Nepsan parle le premier.

- Il dit que les bandits ont volé les chameaux et massacré les marchands. Ce matin, ils ont attaqué l'oasis de Driss Mahara. Les soldats français sont morts en permettant à son fils de fuir avec quelques guerriers. Il est maintenant Ralifa, fils de Mahara.
- Puis les voleurs ont emmené son père dans le désert, tandis que les tribus se sont organisées. Dans la tempête, les guerriers ont perdu la trace de Tarlik Kemral. Nul ne sait où se trouve son armée maintenant.

Une nouvelle fois, les investigateurs doivent se souvenir des prédictions et se rappeler que le scorpion doit leur servir de guide. Il leur faut deviner que les étoiles ne faisaient pas allusion à l'animal, mais à la constellation. Peut-être leur faut-il suivre cette direction pour retrouver la montagne où se rend leur ennemi ?



Nepsan présente les deux autres chefs de tribus : les Cheikhs Moufia et Bezoun. Ce sont des personnalités très importantes. Ils ont du mal à admettre que des occidentaux puissent être mêlés à cette histoire. Cependant, le fait que Driss Mahara les ait reçus sous sa tente et leur ait confié les secrets des étoiles les pousse à écouter ce qu'ils ont à dire.

C'est surtout l'allusion à la prophétie des étoiles laissée par Driss Mahara qui poussera les Cheikhs à faire confiance aux occidentaux.

Le groupe se voit donner de nouveaux chameaux et, bientôt, une armée silencieuse fait route en direction de la constellation du Scorpion.

Une montagne en plein désert

C'est au petit matin que la colonne aperçoit enfin sa destination.

Au milieu d'un désert de pierres, à une heure de marche, se dresse une étrange montagne aux arêtes découpées d'environ quatre cents mètres de hauteur sur le double de large. Aux alentours, le vent et le sable ont érodé le relief. Un fait inexplicable a épargné cet amas rocheux.

Le terrain n'offre aucune couverture facilitant l'approche. Il est clair que si l'armée de Tarlik Kemral a pris une position défensive autour de la montagne, l'aventure risque de tourner au massacre.

Note au Gardien

Les Shamans attendent depuis toujours la venue de l'homme ayant déchiffré leur message lancé au désert. Tarlik est venu avec le démon Dra'Hital. Il est de fait considéré comme le nouveau chef.

Le démon de guerre libéré par Tarlik s'est réfugié dans son rêve d'opium où il se sait presque intouchable. Il y a accueilli les Shamans et l'armée de Tarlik Kemral. Lorsque ce dernier aura célébré le mariage avec la princesse vierge, il deviendra un être humain, investi de terrifiants pouvoirs.

Les hommes n'ont jamais voulu d'un démon pour chef, mais ils ne refuseront pas d'être commandés par un homme ! Lorsqu'il sera devenu humain, il renforcera son armée.

Le voyage dans le rêve d'opium du démon est sensiblement différent de celui effectué dans le songe d'un humain. Nous avons vu qu'en Angleterre, les corps des voyageurs restaient sur place tandis que leurs esprits vagabondaient à leur guise dans une représentation de la réalité.

Le rêve d'un démon est plus puissant. Il permet d'inventer une autre réalité, prenant la forme souhaitée par le rêveur (un palais, une oasis, une île...) et d'y transporter les corps des hommes. C'est la raison pour laquelle l'armée de Tarlik Kemral a déjà disparu de la réalité !

Une nouvelle fois, la prédiction de l'astrologue était exacte...

La suite de l'aventure va révéler que cette réalité a déjà été visitée par des êtres humains : les premiers croisés y ont affronté des démons et bâti une chapelle, dont l'ornementation était une coupe (la même recherchée par l'investigateur malade du pourrissement).

La colonne progresse encore une bonne demi-heure sans déceler le moindre signe d'animation. Enfin, Nepsan fait stopper et décide d'envoyer une dizaine d'éclaireurs (éventuellement accompagnés d'un investigateur). Quinze minutes plus tard, un signal lumineux leur parvient. Les éclaireurs n'ont rencontré aucune résistance.

L'armée poursuit sa route et parvient jusqu'à la base de la montagne. Si Tarlik est venu jusqu'ici, il a trouvé un moyen d'entrer. S'il a tenté l'escalade, où sont ses chevaux ?

Les éclaireurs ne tardent pas à trouver une faille dans la roche. Elle s'élève jusqu'en haut de la falaise et s'enfonce vers l'intérieur. Elle mesure à peine un mètre de large. C'est un véritable piège pour une armée progressant en file. Cependant, avec l'accord des Cheikhs, Nepsan envoie vingt hommes à cheval devant. Puis, accompagné de Ralifa fils de Mahara, il prend la tête d'un groupe de cent hommes et entre dans la faille, invitant les occidentaux à l'accompagner. Les Cheikhs suivront en se partageant le reste de l'armée.

La cité dans la montage

Les investigateurs cheminent un petit temps au fond de la faille. Tout là-haut, un mince liseré clair témoigne de la présence du ciel. Au bout d'environ trois cents mètres, des exclamations leur parviennent depuis l'avant-garde. L'expédition sort de la faille et débouche au cœur de la montagne : un vaste cirque à ciel ouvert, d'une centaine de mètres de diamètre.

Sur toute la périphérie de cette arène, on a taillé des façades de temples et sculpté des marches. L'ouvrage s'élève jusqu'à environ cinquante mètres le long des parois. Par endroits, des terrasses accueillent la végétation, tandis que dans le renfoncement d'une grotte miroite la surface d'un bassin.

Les investigateurs sont immédiatement frappés par une constatation curieuse : tout est parfaitement entretenu. Des hommes vivent ici ! Le démon a parlé de « la montagne des Shamans ». Se pourrait-il que ce soient eux ? Si oui, sont-ils les nouveaux alliés de Tarlik Kemral ?

Les vasques d'opium

D'un geste, Nepsan ordonne de fouiller la cité, mais ses hommes mais ne signalent aucune âme qui vive. Dans le même temps, une odeur caractéristique aire l'attention des investigateurs : l'opium !

Guidé par le parfum, les investigateurs se rendent jusqu'à l'entrée d'un temple. Sa façade est ornée de sculptures semblables à celles relevées dans le tombeau. À l'intérieur, de larges colonnes sont gravées de signes cunéiformes. Elles relatent l'histoire passée. Audrey pourra la déchiffrer en partie (voir encadré ci-contre).

Puis, entre les colonnes, les investigateurs découvrent une curieuse mise en scène : l'allée principale a été bordée de vasques où brûle encore la drogue. Dans le fond du temple, distant d'une trentaine de mètres, un escalier conduit à un mur au pied duquel se trouvent des lampes à encens disposées côte à côte sur une largeur de trois mètres. La fumée épaisse monte à la verticale et se perd dans les plafonds.

Note au Gardien

Le procédé pour atteindre le rêve du démon consiste à marcher entre les vasques afin de se droguer. Petit à petit, l'encens du fond



tend à disparaître et à céder la place à un passage menant au mirage. Hommes et chevaux peuvent alors faire la traversée. Aux investigateurs de le découvrir.

Après qu'ils ont déterminé le moyen de rejoindre Tarlik Kemral, occidentaux et Arabes s'organisent au mieux et se préparent au grand saut.

L'un après l'autre, ils marchent bientôt entre les vasques de drogue. Rapidement, leur vue se brouille et les murs du temple disparaissent derrière les volutes. Puis, au fur et à mesure qu'ils s'approchent de l'escalier, le voile de fumée masquant le mur du fond s'éclaire de brefs éclats lumineux. Arrivés devant la rangée de lampes, les investigateurs sont entièrement sous l'influence de l'opium. Il leur semble qu'une palmeraie se cache derrière le voile lumineux.

Un dernier pas et ils disparaissent de la réalité...

Traduction des messages cunéiformes

Voici la traduction des écritures déchiffrées par Audrey Illerman :

- *Une ville est assiégée et on invoque un démon de guerre.*
- *Avant son mariage avec une princesse vierge, le démon a été vaincu par l'ambre.*
- *Les prêtres ont eu la langue coupée et ne pouvaient plus prononcer son nom.*
- *Ils ont caché son corps dans le désert et ont trouvé refuge ici, avec la princesse.*

Seuls les fous et les démons

Il est important de signaler que la sortie vers le mirage ne s'effectue pas de la même manière pour tous les protagonistes.

- Les investigateurs, chrétiens, entreront à proximité de la chapelle des croisés.
- Les Arabes, musulmans, se retrouveront un peu plus loin.
- Enfin, le personnage contaminé par l'incubus, n'étant déjà plus humain, se retrouvera dans le palais du démon de guerre.

La chapelle des croisés

Un vent chaud et chargé de sable fouette le visage des intrus.

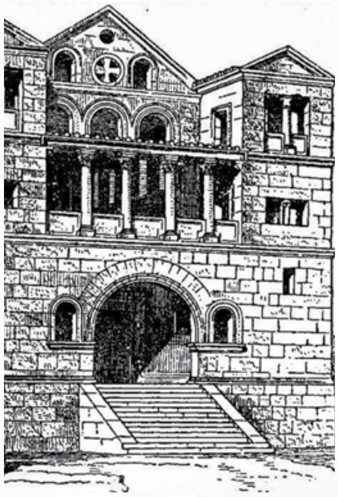
Par pur réflexe, les investigateurs sont contraints de fermer les yeux. Bras tendus, ils font encore quelques pas avant de sortir de la colonne de sable. Celle-ci ne bouge pas de place ni ne change de forme. Semblable à une tornade, elle continue de tournoyer, rejetant un à un les occidentaux. Un soleil éclatant accueille leur venue dans le mirage. Tout autour d'eux, les palmiers nains tendent leur feuillage vers la lumière, tandis que d'innombrables ruisseaux courent entre leurs troncs.

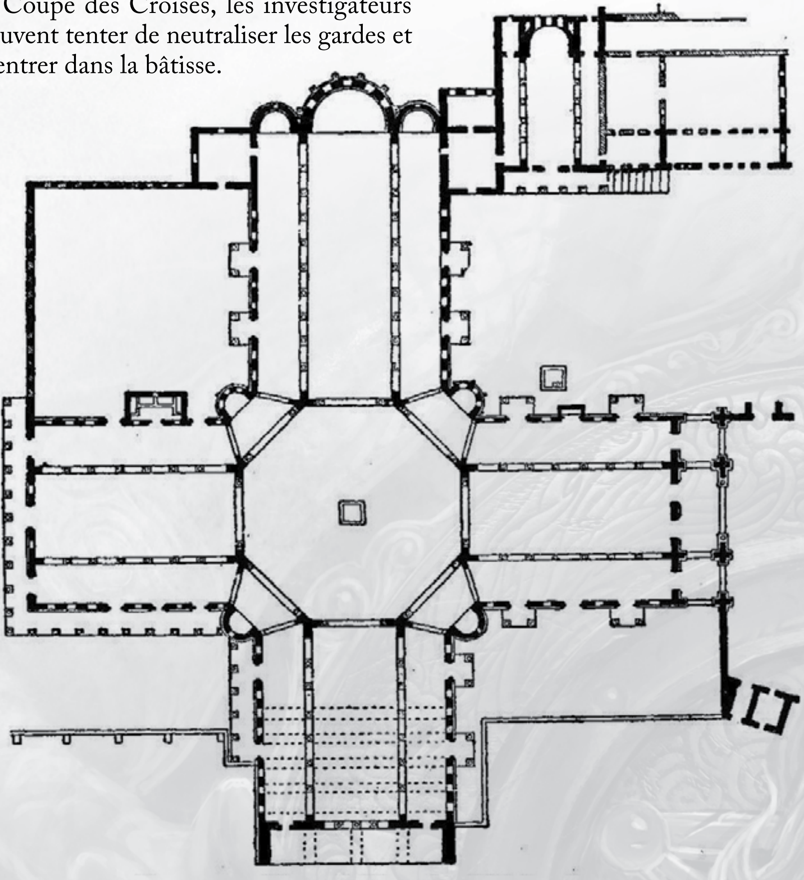
Mais les investigateurs sont seuls. Les Arabes ne les ont pas suivis. Celui qui tente de rentrer tout de suite dévoile la seconde surprise : on ne s'échappe pas du rêve. Il leur faut se souvenir que le seul moyen de sortir du rêve est de respirer des vapeurs d'ambre ou de tuer le démon de guerre (en espérant faire disparaître son rêve avec lui).

Un chemin pavé conduit à une bâtisse de pierres blanches à demi dissimulée sous les arbres. En s'approchant, on peut distinguer les ornements chrétiens sur les portes de bois et sur le toit. C'est une chapelle. Elle est située au centre d'une cour entourée d'un petit muret de pierres. À une dizaine de mètres de l'entrée (composée d'un porche aux fines colonnes), se trouve une fontaine d'eau claire.

Le lieu est sous surveillance. À l'entrée de la cour se trouvent deux Arabes armés, tandis que deux autres se sont étendus à l'ombre des colonnes. Leurs chevaux sont alignés à côté de la chapelle. Considérant ce qu'ils savent déjà sur l'existence d'une chapelle chrétienne et son rapport avec la Coupe des Croisés, les investigateurs peuvent tenter de neutraliser les gardes et d'entrer dans la bâtisse.







La détonation résonne dans la palmeraie, donnant l'alerte à un autre groupe de voleurs en patrouille non loin de là. Leurs cris résonnent déjà dans l'oasis et le galop de leurs chevaux ne tarde pas à se faire entendre sur le chemin pavé. La sécurité est à l'intérieur de la chapelle, plus facile à défendre.

Mais les investigateurs ne parviennent pas à ouvrir les portes de bois, malgré le fait qu'elles ne semblent pas verrouillées. Une inscription latine gravée sur la clef de voûte devrait renseigner le groupe. Sa traduction est :

Chrétiens pélerins et chevaliers

Foi et valeur devez prouver

Avant de pénétrer en ce lieu sanctifié

Au-dessus de l'inscription se trouve les restes d'une fresque. On peut y deviner un groupe d'hommes aux vêtements moyenâgeux gravir les marches de la chapelle et passer la porte de bois. Le premier tient la tête d'une créature non-humaine au bout de son épée.

Le message contient deux informations. Il faut être baptisé pour espérer pénétrer dans la chapelle. Ensuite, il faut prouver sa valeur en offrant la tête d'un monstre. Il est possible que ce mirage abrite de telles créatures, mais le temps manque pour se mettre à leur recherche.

Mais les cavaliers approchent et déjà le portail de la cour, tandis que les autres descendent de leurs chevaux et s'abritent derrière le muret. La fusillade est engagée avec les hommes de Tarlik.

La solution est à la portée du personnage atteint par la peste des croisés. S'il faut trancher la tête d'un monstre pour prouver sa valeur, il peut invoquer celui qui pratique la saignée. Au moment où l'on présente sa tête devant l'entrée, les portes de bois s'écartent. Au même instant, les bandits chargent en direction de la chapelle.

À l'intérieur du lieu saint

L'intérieur de la chapelle respire la sérénité. Les vitraux enjolivent la lumière de colorations rouges et bleues. D'antiques bancs de bois s'alignent face à l'autel derrière lequel s'élève une croix d'olivier. Perchés le long des murs, quelques saints de bois veillent sur l'endroit. Dans le fond de la bâtisse se trouvent des chevalets sur lesquels sont disposées des gravures sur bois. Le temps a rongé les enluminures, mais on devine encore l'histoire contée. Il semble que les croisés aient été confrontés au rêve du démon. Ils ont construit une chapelle dans le mirage afin de permettre aux chrétiens d'y trouver refuge et de porter le message de Dieu dans tous les endroits possibles, même ceux échappant à la réalité.

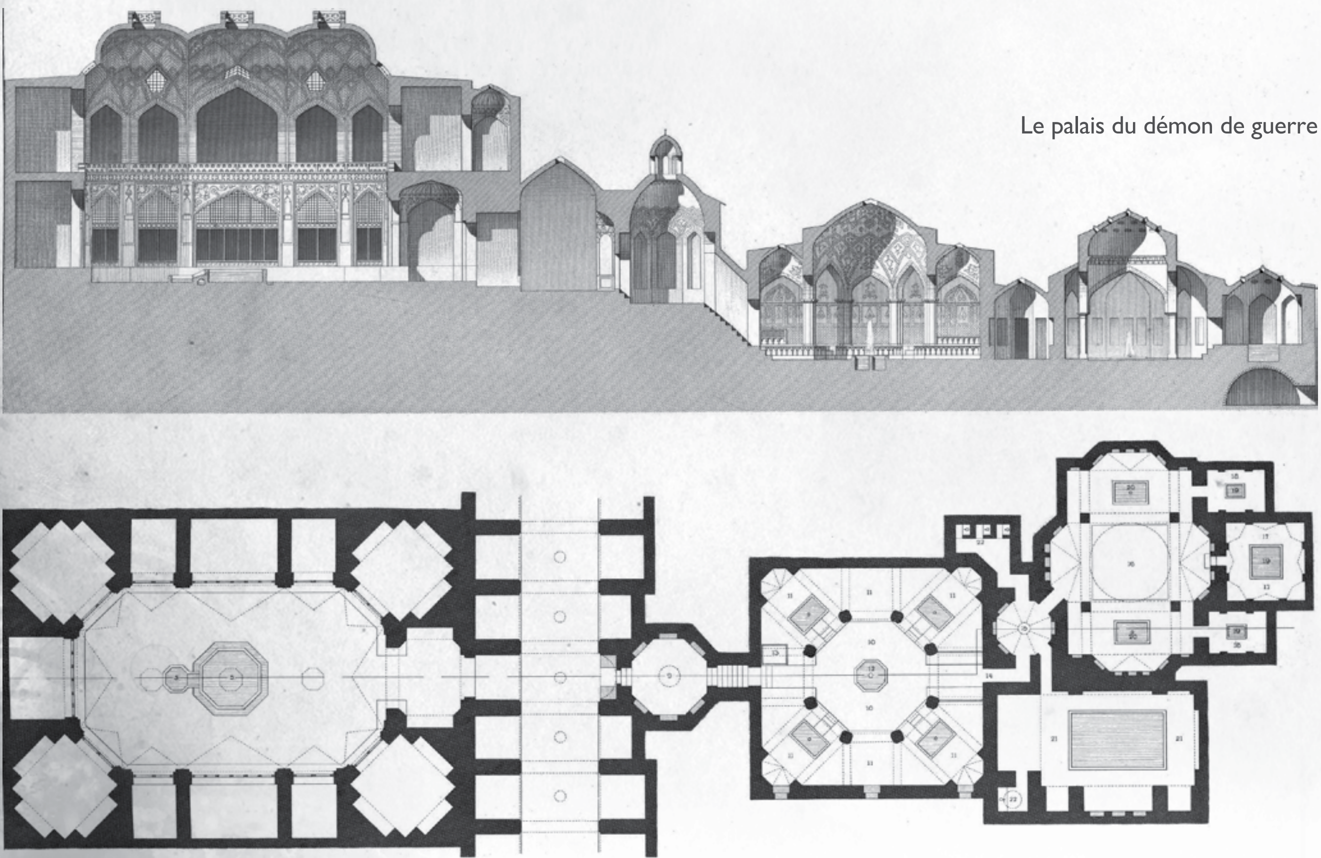
Parmi les icônes, il en est une qui attire tout particulièrement l'attention du personnage atteint de la peste des croisés :

- Un homme, visiblement malade, tend sa main au-dessus de la coupe et laisse couler un peu de sang. Face à lui, un démon fait la même chose. À côté du premier personnage, un second, en meilleure santé, boit à la coupe.

L'investigateur doit déduire qu'il faut boire son propre sang mêlé à celui d'un démon pour guérir du pourrissement.

Note au Gardien

S'il tente l'expérience avec la créature décapité qui gît à l'entrée, il sera pris de nausée et rendra ce qu'il aura bu. Il lui faut trouver un véritable démon. Cela revient à dire qu'il peut mélanger son sang avec celui du personnage mordu par l'Incubus ou avec le sang du démon de guerre lui-même. Pour le cas où le monstre ne serait pas invoqué, l'armée de Nepsan et des cheikhs arabes apparait rapidement, alertée par les coups de feu. Elle vient à bout des brigands et permet aux investigateurs de réfléchir plus calmement au moyen de pénétrer dans la chapelle (même si c'est tout de même moins épique).



Le palais du démon de guerre

Une seconde tablette pourra confirmer les soupçons des investigateurs quant aux projets du démon de guerre :

- Un monstre embrasse une jeune fille.
- L'instant d'après, il prend apparence humaine.
- Mais la jeune fille a trouvé la mort.

Cette icône fait référence à la prophétie découverte par le groupe sur le tapis vu à Londres : le sacrifice de la vierge fera du démon un être humain.

Une troisième tablette rappellera quelques souvenirs aux investigateurs. Elle illustre la même scène déjà vue à Londres sur la lame du cimeterre :

- Un démon est combattu à l'arme blanche par des humains.
- L'un d'eux porte une lance à l'allure particulière et perce le flanc du monstre.

Il semble que cette lance soit la seule arme susceptible de le tuer. Mais jamais il n'a été fait référence à l'endroit où elle pourrait se trouver. En observant les ornements de la chapelle, les investigateurs découvrent qu'elle est brandie par un saint de bois.

Le peuple du mirage

Le palais du démon de guerre

Le bruit d'un torrent accueille le voyageur contaminé par l'incubus. L'eau frappe violemment ses épaules, pourtant le personnage sort de la cataracte sans être mouillé. De l'eau jusqu'aux cuisses, il patauge au milieu d'un bassin. Tout autour, un jardin luxuriant monte le long des colonnades jusqu'aux arches d'un palais. Haut dans le ciel, le soleil illumine les façades blanches du magnifique bâtiment.

L'investigateur vient d'apparaître dans les jardins du palais de D'ra'Hithal. Sa nature démoniaque lui a fait emprunter un autre chemin que ses compagnons.

Alors qu'il explore ce nouvel environnement, l'investigateur se trouve confronté à sa propre image dans le reflet d'une porte de verre. Son état démoniaque est largement avancé. N'est-il pas trop tard ? Poursuivant sa visite, il trouvera un balcon d'où il aura une vue générale du palais. Il est entouré d'une muraille de pierres à la blancheur éclatante. Six hommes peuvent tenir de front sur le chemin de ronde. Par endroits, des tours crénelées permettent une meilleure surveillance de la palmeraie s'étendant à l'extérieur. Le balcon où se trouve le personnage est accroché au flanc d'une muraille du palais. Sur une vaste place en contrebas, l'armée du Syrien est en train de se préparer à combattre.

Au même instant, un petit cri étouffé se fait entendre derrière lui. Se tenant dans l'embrasure d'une arche de marbre, une jeune fille d'à peine 16 ans l'observe avec le plus grand étonnement. Elle est vêtue de voiles diaphanes d'une blancheur étincelante et porte de magnifiques bijoux. Sa chevelure brune, ornée d'une tiare de diamants, tombe en cascade bouclée sur ses épaules dénudées. Une princesse de légende...

Elle se nomme Cyliria. La princesse ne parle pas la langue de l'aventurier et l'investigateur va devoir se faire comprendre de la jeune fille et déterminer avant tout qu'elle est bien la vierge destinée au démon de guerre. Le mariage n'a pas encore eu lieu, mais elle a été apprêtée par des servantes, résidentes du rêve du démon. Les shamans sont en train de préparer la cérémonie. Elle attend simplement qu'on vienne la chercher.

Un voile sombre passe alors devant les yeux de la jeune fille. Depuis des millénaires, elle attend son époux, n'espérant jamais devoir se marier. Lorsque la cérémonie sera achevée et les sorts lancés, elle se donnera au démon. Elle mourra en lui offrant l'humanité !

Important : Dès cet instant, l'investigateur doit se rendre compte que la seule chance qu'il a de recouvrer son âme humaine est de se lier à cette jeune fille, en lui prenant sa propre vie !

Quelle que soit la décision du personnage, rien ne pourra être entrepris contre Dra'Hithal avant la cérémonie du mariage. Le démon ne se montre pas et laisse Tarlik Kemral régler les préparatifs. Il est important de noter que l'acquisition de l'humanité (par le démon ou le personnage à l'essence démoniaque) ne peut se faire qu'à l'issue des prières et des lancers de sorts par les shamans et les prêtres du démon.

Tout à coup, l'attention de l'aventurier est attirée par un cortège de personnages vêtus de blancs passant sous une arcade de l'autre côté du jardin. Ils escortent Tarlik Kemral et passent une large porte de fer forgée.

Cyliria propose de lui servir de guide. Elle s'enveloppe dans un manteau de laine difforme et rabat une capuche sur son front. Elle prend la main de l'investigateur et le guide à travers le palais (à l'imagination du Gardien...).

Les cavaliers arabes

Les éclaireurs arabes reviennent au galop. Nepsan et Ralifa fils de Mahara ont pris place autour de la fontaine et attendent leur rapport. Ils ont trouvé le palais où s'est regroupée l'armée de Tarlik Kemral.



La princesse

Elle est la clé de cette histoire. La légende dit que son baiser peut transformer un démon en être humain. Elle est la seule chance de redonner son âme humaine à l'investigateur mordu par l'Incubus. Mais en offrant l'humanité, elle se donne la mort.

Caractéristiques et compétences
Aucun sens dans la relation qui la lie à cette histoire.

Note au Gardien

Une vie pour une vie...

Le Gardien jouera de cette dualité pour tourmenter son joueur. Il lui faudra faire en sorte que la jeune fille devienne attachante. Cyliria est avisée, intelligente et possède un grand sens du discernement. Le joueur devra avoir des scrupules à sauver sa propre vie en sacrifiant celle de la jeune fille. Même si vous ne disposez pas de beaucoup de temps pour lui imposer ce cas de conscience.

Il existe plusieurs manières de procéder à cette attaque. Le Gardien doit garder à l'esprit que jamais les chefs de clan ne laisseront un occidental mener la charge. Tout au plus, ils laisseront cinquante hommes à leur disposition.

Tarlik Kemral n'a nullement l'intention de fermer la première grille. Il sait parfaitement que l'armée ennemie va s'engouffrer par là en imaginant une faiblesse. Lorsqu'elle aura pénétré dans le palais, sa course la conduira à travers une large avenue hermétique vers une seconde grille. C'est là qu'elle est attendue. Tarlik Kemral ordonnera de baisser la seconde grille, puis fera apparaître ses soldats postés sur les toits. Il prévoit un véritable massacre, en l'honneur de son nouveau roi.

Mais c'est sans compter avec le personnage présent à l'intérieur du palais...

Le Peuple du mirage - Les shamans

Ils sont entièrement dévoués à Tarlik Kemral et se réjouissent de l'arrivée prochaine du démon de guerre, seul capable de leur restituer le faste passé.

Le climax de cette aventure se déroule dans le rêve d'opium du Démon de Guerre. C'est là que résident les habitants du mirage. À l'image des anciennes cités de l'empire babylonien, ils constituent la cour et les sujets qu'il n'a jamais eus.



Devant les portes du palais s'étend une ville composée en grande partie de tentes. Toute la population du mirage est en train de préparer le mariage du maître des lieux. Les portes de la forteresse ne sont pas fermées, afin de permettre aux habitants d'entrer et de sortir à volonté. Les cheikhs sont unanimes : « *Il faut attaquer ! Si l'on attend la fin du mariage, le démon sera devenu immortel* ».

Même si le temps presse, il est possible à un petit groupe de se mêler à la population du mirage et de pénétrer discrètement à l'intérieur des remparts. Le délai qui leur sera accordé par les chefs de clans sera très court. Rien ne les fera changer d'avis : dans quelques minutes, ils mèneront la charge contre le palais et s'engouffreront par la porte ouverte.

Les investigateurs présents à l'intérieur à ce moment pourront alors s'apercevoir qu'une lourde grille de fer menace de refermer le passage.

La charge d'un millier de cavaliers hurlants fait trembler l'oasis ! Comme au plus fort des guerres ancestrales, l'armée traverse la ville de toiles et passe la première porte. Les habitants fuient d'une manière désordonnée, tandis que les sabots des chevaux martèlent les dalles de la grande avenue. Dans quelques secondes, les guerriers arabes entreront dans le palais par la seconde porte ou seront massacrés !

L'offrande

Le piège de Tarlik

Cyliria pousse une porte de fer et fait signe à son compagnon d'entrer. Un frisson d'effroi parcourt l'échine de l'investigateur. Ils viennent d'entrer sur un petit balcon métallique faisant le tour complet d'une vaste salle de vingt mètres sur soixante. Les murs en fer forgé s'élèvent en arche sur une vingtaine de mètres vers des plafonds obscurs. Par endroits, des lampes à huile apportent un peu de lumière.

Huit mètres plus bas, sur la première partie de la salle, un autel étincelant est préparé pour le mariage. Trente mètres plus loin, le sol est creusé de deux fentes de dix mètres de long sur deux de large, parallèles aux murs.

Mais surtout, soutenus depuis les plafonds par des chaînes, vingt encensoirs d'incubus se balancent ostensiblement au-dessus de ces fossés ! Les fosses sont placées au-dessus de l'allée centrale, qui court six mètres au-dessous de cette cathédrale de métal. De l'autre côté de la salle, un porche colossal soutient une lourde grille. C'est la deuxième porte de la ville.

Accessibles par le balcon, des treuils permettent de faire descendre ou monter les encensoirs pour les arrêter au niveau du sol ou les faire descendre plus bas, jusqu'à l'allée centrale.

Pour l'instant, les encensoirs sont situés au niveau des balcons où ils ont été chargés en ambre.

Tout à coup, un chant s'élève à l'extérieur de la salle. Le visage de Cyliria s'assombrit. Elle semble affolée et fait signe au personnage qu'elle doit le quitter en désignant l'autel. Elle se jette contre l'aventurier, serre sa tête contre son épaule et disparaît par la porte après lui avoir lancé un dernier regard.

À partir de maintenant, le personnage dispose de peu de temps pour agir. En faisant le tour du balcon, il va trouver la lourde grille de fer destinée à refermer le passage devant l'armée alliée. Il est clair qu'une armée stoppée par cette grille serait un plat de choix pour les vingt incubus. Il semble impossible à quiconque de passer ce barrage. L'armée de Tarlik Kemral va tailler en pièces les Arabes stoppés par la grille. Ceux qui échapperont aux balles seront confrontés aux Incubus. Les éventuels survivants seront contraints de respirer l'ambre et devront quitter le mirage sans pouvoir combattre.

Sauf si… un petit grain de sable du désert venait tout perturber. L'aventurier peut entreprendre de vider l'ambre des encensoirs. Ceci aura pour effet d'empêcher la venue des incubus. L'investigateur peut toujours conserver cet ambre pour retourner chez lui lorsque tout sera terminé. Il doit également (et principalement) empêcher la grille de se refermer, afin de permettre à ses amis de pénétrer dans le palais. La manœuvre d'ouverture et de fermeture ne peut pas être effectuée à ce niveau. Simplement, à cet étage, deux larges barres de fer passées en travers des barreaux bloquent sa descente. Pour l'instant, elle ne peut ni s'élever ni bloquer le passage.

La charge des cavaliers arabes

Les chants se sont rapprochés et résonnent maintenant sous les voûtes. La cour de Dra'Hital vient d'entrer par des portes latérales à l'autel. Elle est suivie par une procession de shamans sans langue poussant des cris dissonants. Puis, c'est Tarlik Kemral en personne qui se place face à l'autel. Il lève les mains au-dessus de sa tête et le vacarme cesse immédiatement. De l'autre côté de l'autel, une porte d'or s'ouvre en silence.

Une créature de trois mètres de hauteur, drapées dans des tissus précieux, le torse couvert d'un plastron étincelant, entre dans la salle. Il tient la jeune fille par le bras. Tarlik Kemral, investi des pouvoirs perdus des anciens shamans, s'apprête à les marier.

Tout à coup, l'alarme est donnée car l'armée arabe attaque le palais. Immédiatement, les coups de feu résonnent du haut des remparts. Quelques secondes plus tard, deux gardes pénètrent sur le balcon et se dirigent vers la grille. Ils ont ordre de retirer les barres de métal empêchant de la refermer. Ils sont simplement équipés de sabres.

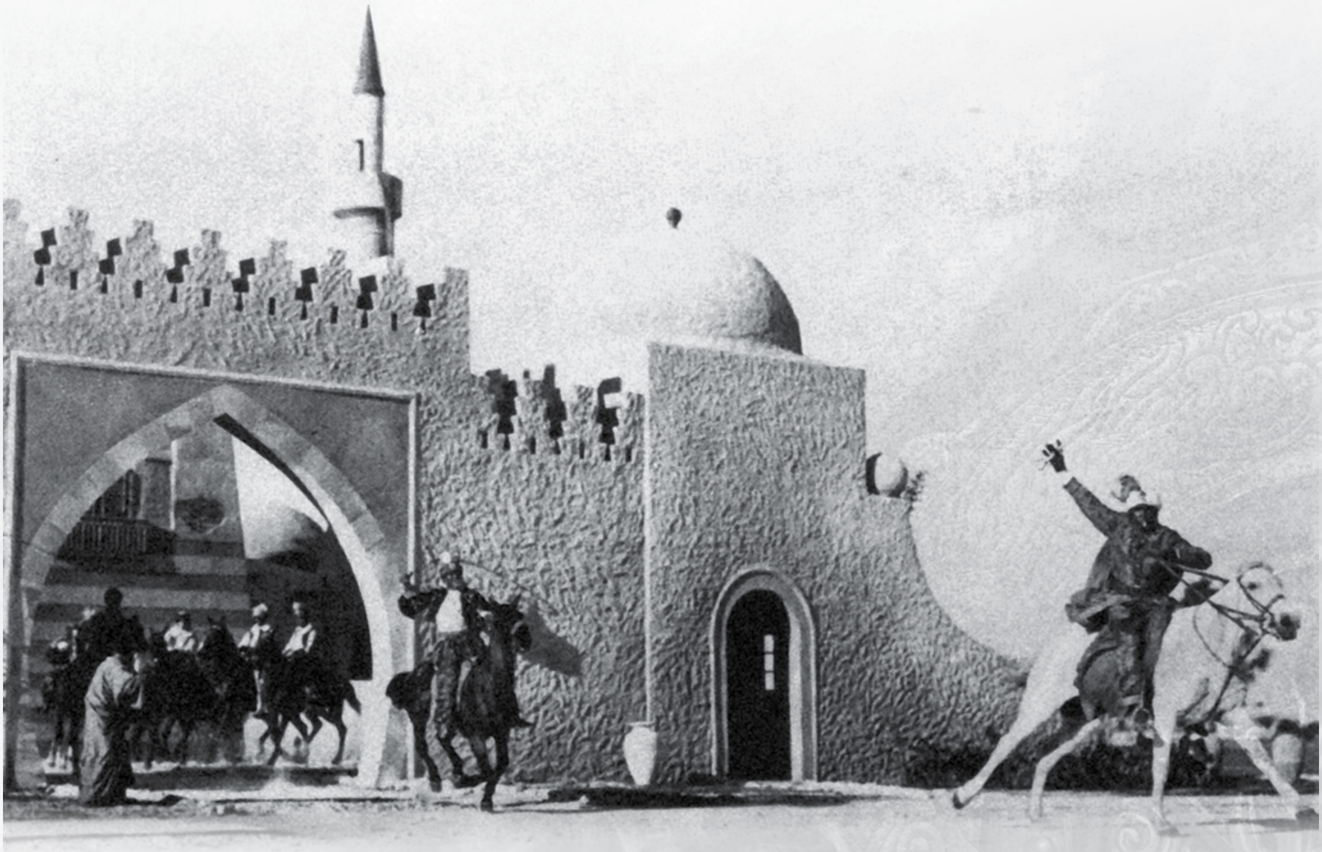
L'investigateur doit se rendre maître de la grille en éliminant ces indésirables. Mais avant cela, deux autres gardes seront rentrés à leur tour, avec des lampes et l'ordre d'allumer les encensoirs. Voyant l'affrontement contre l'occidental, ils délaissent leur tâche et interviennent contre lui.

Si l'investigateur peut faire en sorte que la grille ne s'abaisse pas, l'armée entre dans le palais. Mais elle se perd et ne trouve pas le chemin qui mène jusqu'à la grande salle. L'investigateur doit donc faire descendre des encensoirs jusqu'au sol, afin de permettre à ses alliés de remonter le long des chaînes jusqu'aux balcons et dans la salle du mariage. À partir de là, les investigateurs peuvent s'occuper du démon de guerre.

Depuis l'avenue, l'armée de Tarlik Kemral charge à son tour et tout le monde s'engage au corps-à-corps.

« *Trouvez le démon !* hurle Nepsan aux occidentaux, *nous châtierons les voleurs.* » Aussi est-ce au tour des investigateurs de grimper le long des chaînes. Ils sont accompagnés de Ralifa fils de Mahara, de William Percy, d'Audrey Illerman et de Kassim, qui ne cesse de s'adresser à Allah.

« *Aucune balle ne me touche. Allah veut que je continue.* »



L'affrontement

Dans la cathédrale de fer, la cérémonie est presque terminée. Tarlik Kemral jubile. Il offre à son maître un bain de sang le jour de son mariage ! Les shamans sans langue continuent d'acclamer le démon par des hurlements dissonants. Autour de l'autel, la cour de Dra'Hital se prosterne devant celui qui va obtenir l'éternité et son humanité.

Des soldats armés attendent les grimpeurs. Ils ont ordre d'empêcher quiconque d'interrompre la cérémonie. En effet, tant qu'elle ne se termine pas, Tarlik Kemral et son démon de guerre restent vulnérables.

Tous les sortilèges ont été lancés pour permettre le mariage et l'union du démon avec la jeune fille. Ce qui est valable pour Dra'Hital l'est également pour l'investigateur à l'essence démoniaque. Si ce dernier peut détourner le démon de son objectif, il pourrait très bien se marier à sa place et retrouver son humanité.

Le combat s'engage autour des puits des encensoirs. Les nobles de la cour de Dra'Hital sont contraints d'intervenir à leur tour. Ils tirent leurs épées en s'engagent dans la mêlée.

Si les investigateurs se sont emparés de la lance d'ambre placée dans la chapelle des croisés et qu'ils entreprennent de l'utiliser, le comportement du démon changera du tout au tout. Se sachant menacé, il ordonne à sa garde personnelle de le protéger. Puis il commande à Tarlik Kemral : « *Tarlik, brise la lance !* » Immédiatement, le Syrien cesse ses imprécations et donne des ordres pour que l'attaque se concentre sur le porteur de la lance. Dans l'affrontement, elle peut même se briser.

Complément pour le Gardien

- *L'objectif du personnage atteint du pourrissement est de recueillir le sang d'un démon, le mélanger au sien et le boire, tout ça au milieu de la bataille.*
- *Le démon de guerre peut achever la transformation de l'investigateur à l'essence démoniaque. « Tu es des nôtres, mon frère. Prends ta place près de moi ! » Celui-ci devient incontrôlable et peut se retourner contre ses amis. Les balles ne lui font plus aucun effet.*

Voici un petit narratif de ce qui pourrait se passer :

- Un occidental pare le coup de Tarlik Kemral, se fend et lui plonge son épée dans le ventre. Le Syrien glisse sur le sol et la balle d'ambre roule vers un puits. Le temps qu'un investigateur la rattrape au-dessus du vide, un garde est déjà sur lui et le menace de sa lance. Kassim plonge du haut des balcons et le jette à terre.
- Mais Dra'Hital a vu la scène et se fraye un passage à grands coups d'épée. Quelques secondes plus tard, il lève son arme et s'apprête à décapiter Kassim. L'occidental a eu le temps d'ouvrir son revolver et de charger la cartouche. Il lève son arme et tire. Le Démon de Guerre se fige et lâche son épée.
- Lorsque son corps laisse s'échapper la lumière par vagues, les shamans sortent de leur transe et hurlent en se dispersant. Les nobles cessent le combat et les gardes s'enfuient par les portes latérales. Le démon vacille et tombe face contre le sol. Son corps se désintègre sous le choc et se répand en lambeaux de brume. Les encensoirs ruissellent à leur tour d'une brume à l'allure étrange. Elle tombe dans les trous et envahit l'allée centrale de la cité.
- Tout à coup, la brume rencontre une flamme. Dans un souffle, elle s'embrase et met le feu au palais. L'allée centrale n'est rapidement plus qu'un fleuve de feu, tandis que le sol de la cathédrale s'enflamme à son tour. Le rêve du démon touche à sa fin.
- Cyliria s'approche du personnage-démon. Il lève son sabre et s'apprête à lui trancher la gorge. Son regard lui fait retenir son geste. Elle pose les mains sur son torse et tend ses lèvres vers lui. Elle lui propose l'union. Le personnage-démon peut refuser le sacrifice de la jeune fille et rester dans le palais. Il disparaîtra avec le rêve du démon, mais pour un joueur, c'est une plus grande satisfaction que de sauver sa propre vie. La princesse pourra partir avec le reste du groupe et quitter le rêve. S'il accepte son baiser, il sent une force vitale envahir son corps, tandis que les yeux de la princesse le fixent toujours. Elle s'écroule à ses pieds.

Tout autour, le palais est en flammes. Il faut quitter le rêve avant d'y périr. On entend les murs de la cathédrale de métal grincer tandis que le rêve s'estompe. Les angles des murs disparaissent et les coins s'emplissent de brouillard.
Les investigateurs doit se rappeler que pour quitter le rêve d'opium, il leur faut respirer l'ambre. Celui collecté dans les encensoirs peut être brûlé, sinon on pourra lui préférer celui de la lance.

Alors que les flammes lèchent les murs de la cathédrale, les investigateurs et les survivants arabes respirent l'ambre. Quelques instants plus tard, ils quittent le mirage.

Conclusion

Épilogue

Dans la crypte de la montagne des shamans, les vapeurs d'opium ne s'élèvent plus des vasques. Le plafond est masqué par une brume orangée qui oscille doucement. Tout à coup, la fumée est animée de tourbillons. L'un après l'autre, les investigateurs émergent des tourbillons et chutent sur le sol.

À son tour, Kassim surgit des volutes de fumée.

« *Puisque je ne sais pas comment j'ai fait, c'est qu'Allah était avec moi !* »

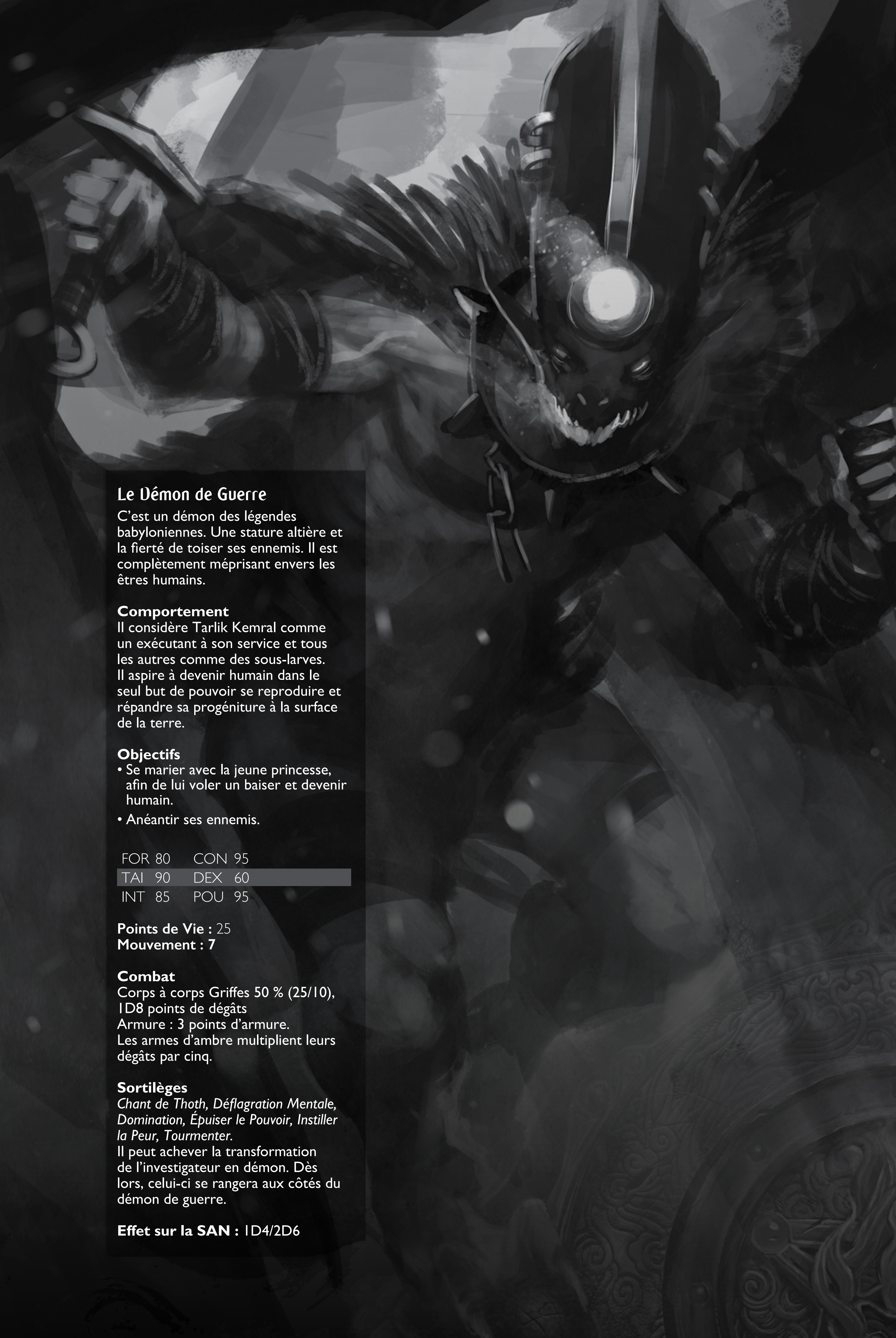
Il ne reste presque rien de l'armée arabe. Les farouches guerriers ne sont pas parvenus à quitter le rêve avant la fin.

Libérés du rêve d'opium du démon, les occidentaux pourront rejoindre la côte et retourner chez eux. Laissez planer un doute dans l'esprit des investigateurs.

Qui sait ? Peut-être, un jour prochain, dans une fumerie d'Europe ou du Proche-Orient, un initié retrouvera-t-il le chemin qui conduit au rêve d'opium ? Qui sait s'il n'est pas possible, après tout, de rappeler un démon abattu non pas dans cette réalité, mais dans son propre rêve...

Récompenses

- Les investigateurs gagnent 1D6 en *Mythe de Cthulhu*.
- Les investigateurs gagnent 1D6 en *SAN*.
- Si l'investigateur atteint du pourrissement s'est soigné, il gagne 1D6 en *SAN*.
- Si l'investigateur à l'essence démoniaque a retrouvé son humanité, il gagne 1D6 en *SAN* et 1D6 en *Mythe de Cthulhu*.



Le Démon de Guerre

C'est un démon des légendes babyloniennes. Une stature altière et la fierté de toiser ses ennemis. Il est complètement méprisant envers les êtres humains.

Comportement
Il considère Tarlik Kemral comme un exécutant à son service et tous les autres comme des sous-larves.
Il aspire à devenir humain dans le seul but de pouvoir se reproduire et répandre sa progéniture à la surface de la terre.

Objectifs
- Se marier avec la jeune princesse, afin de lui voler un baiser et devenir humain.
- Anéantir ses ennemis.

FOR	80	CON	95
TAI	90	DEX	60
INT	85	POU	95

Points de Vie : 25
Mouvement : 7

Combat
Corps à corps Griffes 50 % (25/10), 1D8 points de dégâts
Armure : 3 points d'armure.
Les armes d'ambre multiplient leurs dégâts par cinq.

Sortilèges
Chant de Thoth, Déflagration Mentale, Domination, Épuiser le Pouvoir, Instiller la Peur, Tourmenter.
Il peut achever la transformation de l'investigateur en démon. Dès lors, celui-ci se rangera aux côtés du démon de guerre.

Effet sur la SAN : 1D4/2D6

AIDES DE JEU

M

et il est dans l'Empire un lieu inaccessible nommé le Creuset des Ombres. Là, artistes et créateurs s'affairent, payant de leur sang la bienveillance du Maître des Écheveaux et la possibilité de baigner d'ombre leurs œuvres tragiques…

mais l'errance fut sans succès. Le Creuset semble inaccessible depuis les territoires ombreux de l'Empire. Seules les divagations du messager du Maître, que d'aucuns ont nommé le Scribe Errant, permettent d'accéder aux 108 marches du Creuset. Mais peu sont ceux qui, bravant l'obscurité des rues, nuit après nuit, peuvent trouver celui qui, fuyant la moindre lueur, grave les ombres de traits obscurs

seuls les êtres de talent semblent se voir accorder une bribe de son attention. Il se murmure toutefois qu'il n'ignore pas un livre porteur de sombres sortilèges, dont il paraît se repaître

Aide de jeu 2 - Extraits du Noctemunda

Les rêves noirs sont nourris au suc de sa chair.
Les cauchemars à la moelle de ses os.
Il fomente nos noires productions.
Nous payons le prix de son infortune.
D'encre noire s'inscriront ces mots.
Sur nos chairs prêtes au sombre voyage
Vers celui que nous traquons.
À qui nous sacrifierons nos œuvres
Et dont nous partagerons la blessure.

Aide de jeu 3a - texte du scribe : complet

Les rêves noirs sont nourris au suc de sa chair.
Les cauchemars à la moelle de ses os.
Il fomente nos noires productions.
Nous payons le prix de son infortune.
D'encre noire

Aide de jeu 3b - texte du scribe : incomplet

Les rêves noirs sont nourris au suc de sa chair.

Aide de jeu 3c - texte du scribe : bribe


Trois enfants disparaissent.

C'est un climat de peur qui s'est installé dans le quartier de la Madeleine tandis que l'on signale une troisième disparition d'enfant en moins d'une semaine. C'est avec stupeur que les policiers ont appris ce matin que cette disparition touchait encore une fois la famille Holzen, déjà accablée par celle de ses deux fils ainés. Cette disparition a eu lieu tandis que le père de famille, Herman Holzer, projectionniste de métier, était gardé dans les locaux de la police nationale.

Aide de jeu 1 - article de,journal - 11 avril 1932

J'AI PEUR DE MON OMBRE

Ce que vous savez des protagonistes du drame

• À 25 ans, **le marquis d'Anville** jouit d'une grosse fortune. Issu d'une vieille famille de l'aristocratie normande, il est orphelin – son père a été tué par les Prussiens en septembre 1870, et sa mère a succombé à « une longue maladie » l'an dernier. Il a la réputation d'un garçon sérieux, qui passe l'essentiel de son temps sur ses terres et s'efforce d'améliorer la condition de « ses » paysans. Ses visites à Paris, assez rares, lui donnent l'occasion de se détendre avec un petit groupe d'amis choisis. Ses fiançailles avec **Louise de Gendron** devaient déboucher sur un mariage en septembre.

• Âgé de 23 ans, **Charles de Gendron** est un jeune homme de bonne famille sans activité définie, qui se prépare vaguement à entrer dans l'entreprise familiale. Joyeux compagnon, amateur d'actrices de café-concert et de champagne, ses frasques restent dans les limites de l'acceptable. De l'avis général, c'est un brave garçon.

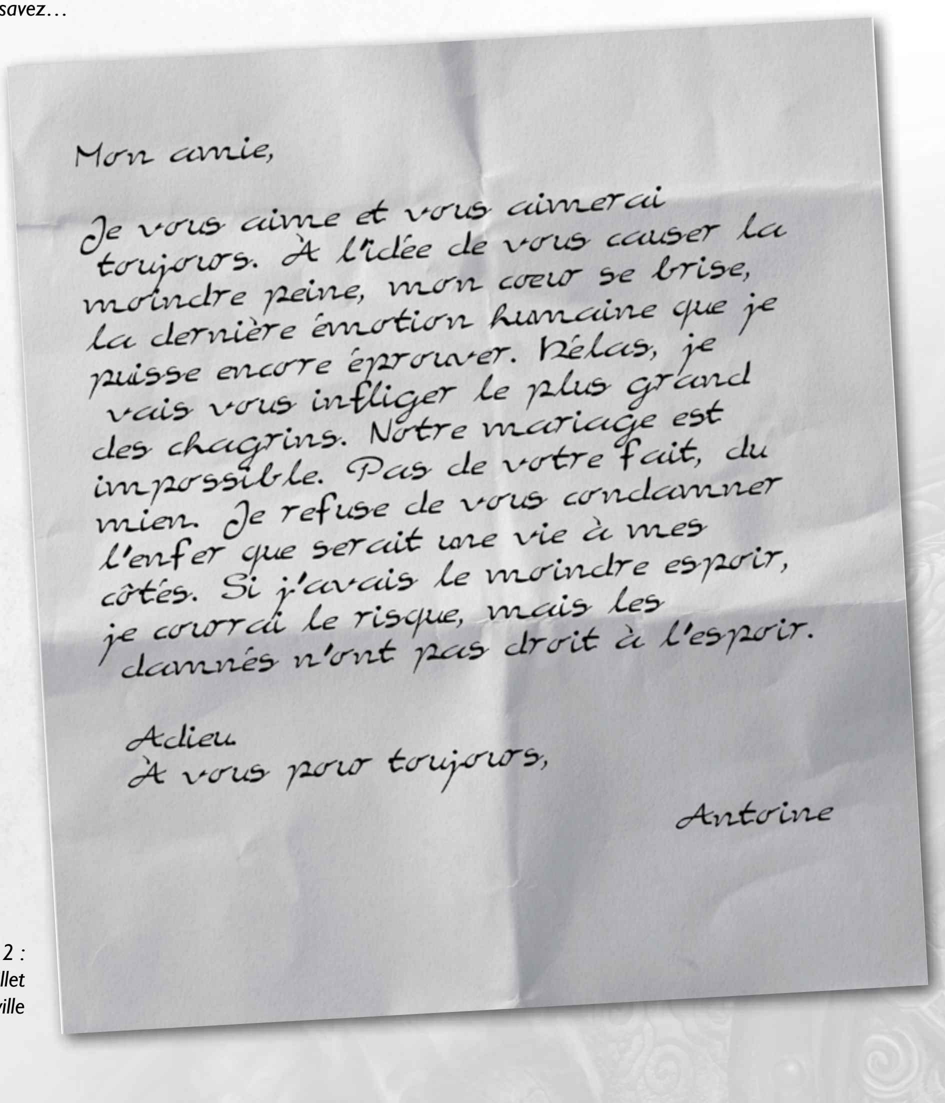
• **Louise de Gendron** aura 21 ans au mois d'août, et entrera en possession de l'héritage de sa grand-mère à cette occasion. Très amoureuse de d'Anville, la rupture des fiançailles lui a brisé le cœur au point où elle parle d'entrer au couvent.







Aide de jeu 1 – Ce que vous savez…



Mon amie,

Je vous aime et vous aimerai toujours. À l'idée de vous causer la moindre peine, mon cœur se brise, la dernière émotion humaine que je puisse encore éprouver. Hélas, je vais vous infliger le plus grand des chagrins. Notre mariage est impossible. Pas de votre fait, du mien. Je refuse de vous condamner l'enfer que serait une vie à mes côtés. Si j'avais le moindre espoir, je courrai le risque, mais les damnés n'ont pas droit à l'espoir.

Adieu
À vous pour toujours,

Antoine

Aide de jeu 2 : Le dernier billet de d'Anville

TREIZE À TABLE

Ma petite chérie,

Je regrette que tu doives assister à la mort de ces fantoches, mais tu vivras. Je t'ai réservé un grand destin. Tout ira bien si tu me fais confiance. Obéis à Celui qui viendra et tu vivras à jamais.

Ton père qui t'aime,

J.D.

Aide de jeu 2 - Le second billet

Chers amis,

Je regrette de devoir vous quitter, mais je n'ai aucune envie de vous suivre là où vous allez. Tous, à un moment ou à un autre, avez péché contre moi ou contre ma famille.
Il est temps pour vous d'expier. Je regrette de ne pas assister à votre agonie.

Adieu,

Jérôme Donat

Aide de jeu 1 - Le premier billet de Donat

RÊVE D'OPIUM

DRAME EN MER

Profitant de la dernière tempête en Manche, un groupe de naufrageurs a stoppé le signal d'un phare de la côte sud-est. Les pirates ont ensuite allumé un feu sur la grève, attirant un navire dans une zone de brisants. Le bâtiment s'est éventré sur les récifs, précipitant ses occupants à la mer. Arrivées trop tard sur les lieux, les forces de l'ordre n'ont pu secourir les passagers. Ils ont tout de même interpellé les bandits qui sont actuellement interrogés à Londres. Les peines encourues vont des travaux forcés à perpétuité à la pendaison.

Aide de jeu 1 - Coupure de journal

Mademoiselle Margaret Milford
a le plaisir d'inviter le porteur de la présente à son exposition privée,
Résidence Milford.

Aide de jeu 2 - Carton d'invitation

DISPARITION DE LORD McTRANON

C'est dans la nuit de dimanche dernier qu'un cambrioleur s'est introduit dans la riche demeure de ce grand militaire. Apparemment surpris par le maître de maison, le voleur n'a pas eu d'autre choix que de l'assassiner, avant de s'emparer de la collection d'antiquités. Le major McTranon revenait du Proche-Orient pour prendre une retraite bien méritée.

Aide de jeu 3 - Coupure de presse